
MARCA
player
PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA
NÚMERO 3
DICIEMBRE 2008
SÓLO 1,9€
Resident Evil 5
Los zombis al sol
ANIMAL CROSSING: LETS GO TO THE CITY
¡Nos hipotecamos en plena crisis!
MIRROR´S EDGE
FAITH te dice a qué huelen las nubes
¡ESPECTACULAR CONCURSO!
Regalamos 3 Consolas Wii y 8 Wii Music
Y ADEMÁS... GUÍA DE COMPRAS, TRUCOS, DESCARGAS, MÓVILES, HARDWARE...
8 423793 601322
00003





¡DESCUBRE CON LIPS UNA NUEVA FORMA DE CANTAR!

- Canta y marca el ritmo con los nuevos micrófonos inalámbricos con sensor de movimiento
- Descarga nuevas canciones a través de Xbox LIVE
- Conecta tu reproductor musical y canta tus canciones favoritas



SÓLO EN XBOX 360









Jump in.

Lollipop Girl



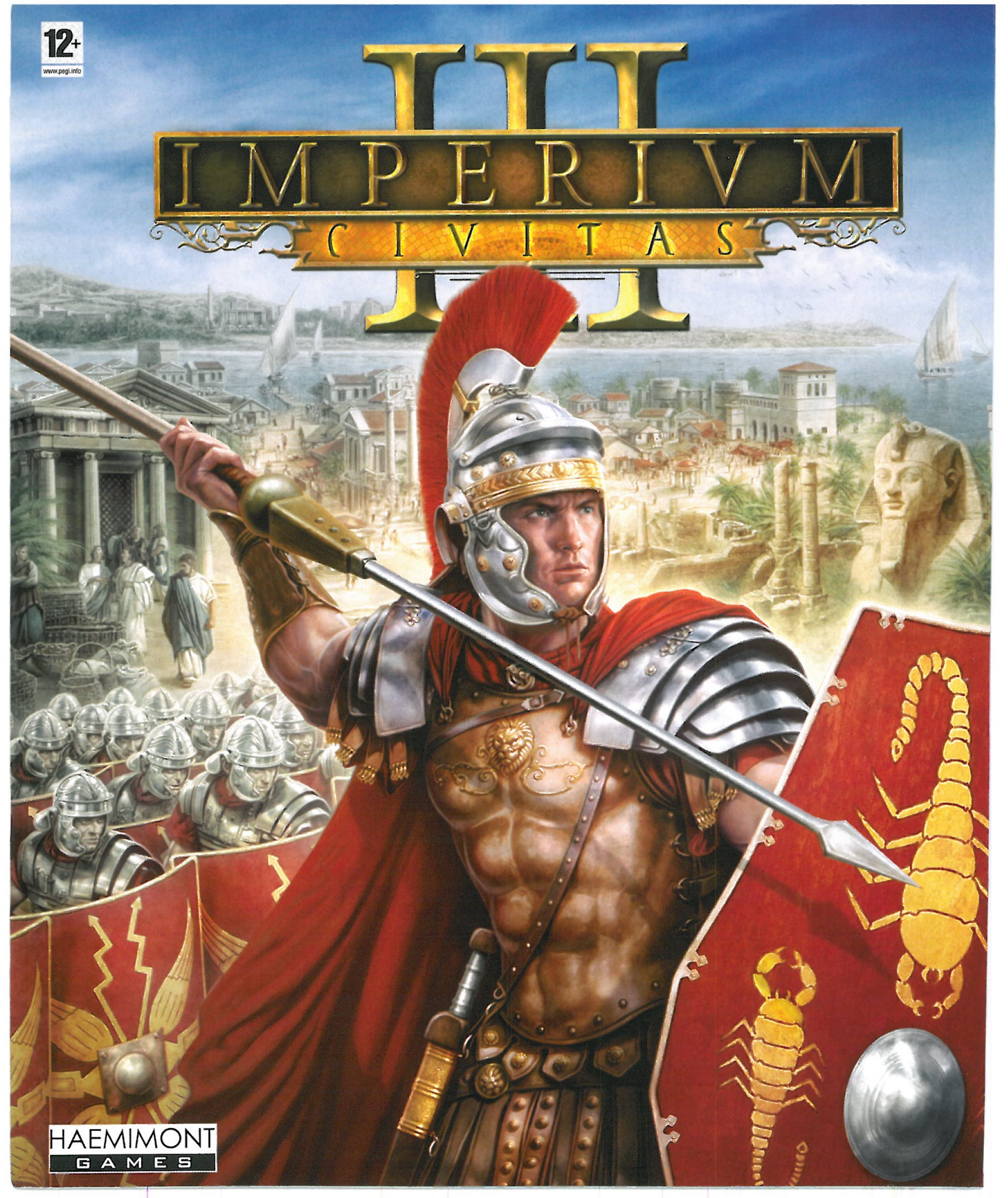









R



12+
www.pegi.info
III
IMPERIVM
CIVITAS
HAEMIMONT
GAMES

El nuevo Imperivm amplía sus fronteras



Nuevos territorios y edificios

El faro, la biblioteca y los nuevos puertos te permiten recrear ciudades como Alejandría con un realismo increíble. Además, gracias a la construcción en diferentes alturas y a la posibilidad de unir varios edificios, puedes llegar a gobernar auténticas metrópolis.



Nuevo sistema de personajes

Crea tu personaje. Será único. Elige la estirpe a la que perteneces, gana experiencia, desarrolla tus habilidades civiles y militares, aumenta tu patrimonio personal con fincas, palacios, puertos, cuarteles... Forja tu carrera y rige los destinos de la ciudad de Roma.



Nuevas unidades militares

Corren tiempos de guerra. La República romana toca a su fin. Julio César y Pompeyo luchan por el poder de Roma. Elige bando y gana méritos en misiones que te llevarán desde Hispania a Germania, desde Britania a Egipto...

Descubre todas la novedades en fxinteractive.com





ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: CAYETANO RAMOS

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN
-Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es
-Antonio Bejarano (Actualidad y Guía de Compras)
antonio.bejarano@unidadeditorial.es

COLABORADORES
-Chema Antón (Wii y DS)
chema@marcaplayer.es
-Juan García Garrido (Xbox 360)
juan.garcia@marcaplayer.es
-Lázaro Fernández (PS3)
lazaro.fernandez@marcaplayer.es
-Mario Fernández González
mario.fernandez@marcaplayer.es
-*Rebeca Saray (fotógrafa)*
-*Kaos2K (noticias Web), Juandi (Actualidad)*

DISEÑO
Juan Manuel Martín Castillo (Jefe de Diseño y Editor Web) - *jmmcastillo@unidadeditorial.es*
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryam.veros@unidadeditorial.es*

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy
(cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Jefe de Publicidad: Matteo Gobbo
(matteo.gobbo@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 34
Publicidad: José A. Muñoz-Calero
(josea.munoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Aurora Fernández / Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54
Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernádez Galiano 94 231 96 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvio Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

Edita
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID Redacción: Tel. 91 337 32 02
marcaplayer@marcaplayer.es
Gerente: Tania Martínez. Directora de Marketing: Samary Fernández. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)
Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

editorial

¡Basta ya!

Este mes hemos asistido a un nuevo y lamentable episodio de la hipocresía que aún tiene que soportar el sector de los videojuegos. Una vez más han salido a la luz algunos "estudios" que afirman que generan violencia en la sociedad, y por extensión, en los más jóvenes. Que si son los responsables de que los chavales hagan bestialidades en el colegio, que si crean asesinos en potencia, que eliminan el miedo a la realidad...
Basta ya. Sí, basta ya. Hace unos meses, la Revista Oficial Xbox 360 publicó un gran artículo de Akihabara Blues en el que se dejaba bastante claro que la sociedad ha elegido (o han elegido por ella) un chivo expiatorio para sus problemas de seguridad juvenil. Se han demonizado algunos títulos, prohibido contenidos o modificado videojuegos que, por otro lado, ya tienen organismos -PEGI u otros según la zona geográfica- que velan por la seguridad de los consumidores informando en todo momento del tipo de contenidos que se pueden encontrar en cada juego, así como la edad recomendada para su uso.
Ya comienza a cansar, por lo menos a esta redacción, que haya personas tan poco profesionales como para sacar estudios a diestro y siniestro que analizan los videojuegos como la gran maldición de nuestro tiempo.

> DAVID SANZ
DIRECTOR
ME GUSTA: La cantidad de juegos que llegan.
NO ME GUSTA: Las taquicardias a malas horas.
JUEGO A: Football Manager PSP y Blue Dragon

LOS VIDEOJUEGOS HAN SIDO ELEGIDOS COMO EL CHIVO EXPIATORIO AL QUE CARGAR LAS CULPAS DE LA VIOLENCIA JUVENIL

Seamos serios, nadie critica ni publica estudios que analicen la extrema violencia de la que viene haciendo gala el cine desde ya décadas, ni que el papel de la mujer en la mitad de las películas sea el de mera consorte del héroe o simplemente sea ignorada, ni si en las salas de cine de películas de más de 18 años están repletas de niños y niñas de 12 y 13. No, eso para qué.
Desde aquí sólo queremos recordad a todos aquellos que quieren hacer de los videojuegos un cáncer de la sociedad que:

1º) Las cajas, creatividades y comunicaciones de todos y cada uno de los videojuegos vienen con miles de logos en los que queda muy claro el tipo de producto que es, así como su edad recomendada. Miren a las tiendas y vigilen que no sean los padres los que compran títulos violentos y dejan después jugar a sus hijos, o estudien si se están vendiendo productos a menores recomendados para edades superiores.

2º) Si estudian el fenómeno de los videojuegos, por favor, analícenlo de forma rigurosa y general antes de centrarse única y exclusivamente en los juegos más violentos. Analicen también que gracias a ellos se puede luchar contra el absentismo escolar, contra algunas enfermedades, contra la propia violencia.

Persigan a quienes violen el código PEGI, a quienes metan en juegos de niños pequeños alusiones a la violencia, persigan con toda la dureza del mundo los contenidos ilegales, pero señores, los problemas de la sociedad juvenil y esa violencia de la hacen en parte culpable al mundo de los videojuegos está ahí fuera, y no emana del juego en sí, puesto que si juzgan así las cosas se debería ir en contra de todo el cine actual, de las series de televisión, de ciertos artistas musicales, de la justicia que permite que los delincuentes sigan en la calle o pasen tres días en un calabozo y después les sueltan...
No seamos demagogos baratos, por favor, y luchen contra la violencia con la ley en la mano, no escogiendo un chivo expiatorio al azar, que si empezamos a sacar estudios sin medida acabaremos culpando al ocio multimedia de las guerras que hay en el mundo, de la lamentable violencia machista o de los abusos en la escuela.

Y tú también...

>Ponte en contacto con nosotros en
INFO@MARCAPLAYER.ES
y cuéntanos que tema quieres abordar, etc

El Equipo Marca Player



> GUSTAVO MAESO
PSP, PC Y MÓVILES
ME GUSTA: Explotar las pompas de los embalajes.
NO ME GUSTA: Wii Music.
JUEGO A: Sacred 2, Dead Space y Warhammer Online.



> ANTONIO LÓPEZ
ACTUALIDAD
ME GUSTA: Marge Simpsons.
NO ME GUSTA: Los juegos de fútbol.
Juego a: Ahora a nada. Leo libros.



> CHEMA ANTÓN
WII Y DS
ME GUSTA: Que ya llegan los polvorones.
NO ME GUSTA: Que se instalen los juegos en la 360.
JUEGO A: Boogie Superstar



> JUAN GARCÍA
XBOX 360
ME GUSTA: Shin Chan haciendo 'culito, culito...'
NO ME GUSTA: El hostal de la muerte donde pernocto.
JUEGO A: Gears of War 2



> LÁZARO FERNÁNDEZ
PS3
ME GUSTA: La batería del Guitar Hero World Tour
NO ME GUSTA: Hacerme el interesante en las fotos.
JUEGO A: Kill Zone 2



> JUANMA CASTILLO
JEFE DE DISEÑO
ME GUSTA: Las aventuras gráficas de siempre.
NO ME GUSTA: Tener hijos en Fable II.
Juego a: Fallout 3



> SOL GARCÍA
DISEÑO
ME GUSTA: Jugar a Mirror's Edge
NO ME GUSTA: El Rayman Rabbids TV Party
Juego a: Need For Speed



> MIRYAM VEROS
DISEÑO
ME GUSTA: Los muñecos de Little Big Planet
NO ME GUSTA: Que me duela la cabeza.
Juego a: Lego Indiana Jones



> MARIO FERNÁNDEZ
REPORTAJES
ME GUSTA: El Pipiripipi, con la bota empinar, parabapapá.
NO ME GUSTA: Cantar en Rock Band 2.
JUEGO A: Metal Gear Solid 4.



> REBECA
FOTOGRAFÍA
ME GUSTA: El disco Skizoo.
NO ME GUSTA: Tener que pagar cuotas en Warhammer.
JUEGO A: WOW: Wrath of the Lich King

> KIKÓN
ENVIADO ESPECIAL
ME GUSTA: No madrugar y quedarme en la cama.
NO ME GUSTA: Que la PS3 sea tan cara.
JUEGO A: Far Cry para PC.



CONTENIDOS



16 Mirror's Edge



74 Resident Evil 5



158 Pasamos miedo con Elena Ballesteros



60 'El Conciertazo' con Wii Music



46 El encantador de perros tiene videojuego





06 Animal Crossing



Nintendo ha construído el próximo *Animal Crossing* com o si fuese una red social viva en la que la gente comparte emociones, intercambia fotos y regalos y se escribe mensajes... Eso sí, ni Facebook, ni MySpace tienen unos miembros tan extraños.

Todo lo que ocurre en *Animal Crossing* es completamente normal. Una vida tranquila en la que nuestras actividades diarias son ir a trabajar, conseguir algo que llevarte a la boca, hablar con los amigos y, de vez en cuando, visitar a algún colega a su casa. Eso es lo que Katsuya Eguchi, creador del juego, entiende por una vida normal. "El tiempo pasa, las estaciones cambian y tu estás ahí. Eso es *Animal Crossing*". Y es cierto, pero no es todo. Para empezar tus vecinos son curiosos animales a los que les encanta hacerte visitas y darte conversación; el suelo es mucho más que fértil y cualquier cosa que plantes crecerá (con cualquier cosa, nos referimos incluso a utensilios como palas); todo ocurre en tiempo real, minuto a minuto y en todo momento se respetan las estaciones del año, las fiestas señaladas en el calendario y el clima típico de cada época (verás los árboles pelados ahora »



Habla,

Ni la pesca, ni la recolección de fruta. La actividad principal del juego es hablar para establecer relaciones con tus vecinos. Además, puedes hablar con los colegas que te visiten y, desde esta versión, con voz.

vende,

Como se trata de un simulador y "no se puede vivir del amor" como dice Calamaro, tendrás que ir gestionando los ítems que recojas y colecciones para venderlos. En esta ocasión, además, tienes una casa de subastas.

... y crea

Y para personalizar la aldea, tu casa y tu aspecto, existen objetos que pertenecen a colecciones, un editor de estampados y un Salón de Belleza en la cuidad para cambiarte de look.

usa tu DS

Llévate tus objetos de DS y úsala de autobús

Una de las cosas que tiene ***Animal Crossing*** es la gran cantidad de horas que hay que dedicarle para conseguir todos los objetos de cada colección. La posibilidad de que te lleves los que ya conseguiste en el título de DS, *Animal Crossing: Wild World*, será un gran alivio para muchos de los jugadores. El otro uso de la consola portátil es para visitar los pueblos de tus amigos si no tienes internet. Guarda tu perfil en la consola y llévalo a casa de tu colega. Sólo una cosa, no admite perfiles con personajes Mii.

Autobús

En los títulos anteriores llegabas a tu pueblo en taxi. Ahora habrá una parada de autobús a la que tendrás que acudir cada vez que quieras hacer una excursión a la ciudad, algo nuevo del juego.



y ahora chat

Habla con el WiiSpeak

El WiiSpeak es un micro que se coloca encima de la tele e identifica a quién habla. El aparato funciona a través del Wii Speak Channel que te descargas con un código que vendrá en el pack del micro. Otras opciones del chat son teclado USB, el virtual o uno inalámbrico. Además, para la comunicación tendremos el tablón desde la Wii o el PC.





Crea flores

Uno de los secretos de jardinería del juego es que si mezclas flores de diferentes colores, pueden aparecer nuevas especies. Una rosa roja y una amarilla dan lugar a una naranja. Eso sí, sólo valen algunas de las mezclas.

y florecientes en primavera): en ocasiones vienen regalos caídos del cielo dentro de globos o aparece una estrella fugaz y podemos pedir un deseo; y las actividades no dejan de sucederse día tras día con visitas de nuevos vecinos, otros que se van para siempre a otra ciudad o eventos que se celebran periódicamente como concursos o mercadillos. La idea aquí es que hagas lo que quieras –cumpliendo las normas– y desarrolles una vida a tu gusto. Es decir, que consigas acumular el mayor número de bayas (la moneda del juego) para comprar la mayor cantidad de objetos posible con los que adquirir una casa más grande, hacer que el tendero del juego (Tom Nook) se forre a tu costa, desbloquear la mayor cantidad posible de objetos y conectar tu consola con la de otros usuarios para que te visiten y te den objetos que no existen en tu pueblo. La idea es hacer todo lo posible por tener todo lo que quieres y acumularlo: coleccionismo en estado puro. *Animal Crossing* siempre tuvo ese concepto. Y para ello, se usa la comunicación, las relaciones entre vecinos y el comercio. La forma de conseguir cosas no es sólo comprando, sino también buscando (insectos, fósiles,...), regalando y recibien-





El cómic

¿Dónde está mamá?

Un jugador regaló el cartucho a su madre enferma. Ella se 'enganchó' al juego y tras su muerte, su hijo volvió a poner el juego. Los personajes de su aldea preguntaban por ella. El chico miró el estado de su personaje y comprobó que su buzón estaba lleno de regalos que su madre le había hecho cuando aún estaba viva. http://www.ionlitio.com/2007/11/21/una-historia-real-de-animal-crossing/

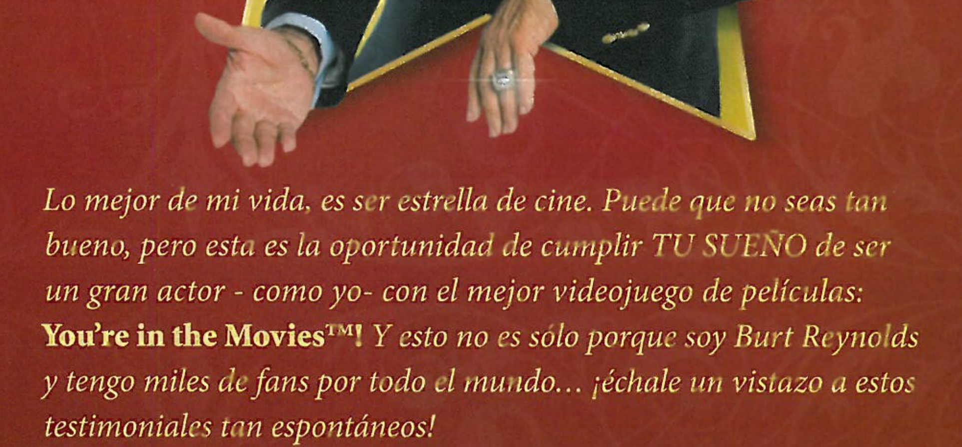
Globos

Mira al cielo porque tienen sorpresa

Tener un tirachinas a mano es vital cuando aparecen los globos en tu aldea. Ni aparecen todos los días, ni son siempre los mismos. Cada uno trae un regalo distinto y sólo lo conseguirás si permaneces atento al cielo. Por cierto, si derribas 15 globos, en el siguiente vendrá un tirachinas dorado dentro del globo.

¡Este videojuego es la única forma que vas a tener para salir en las películas!

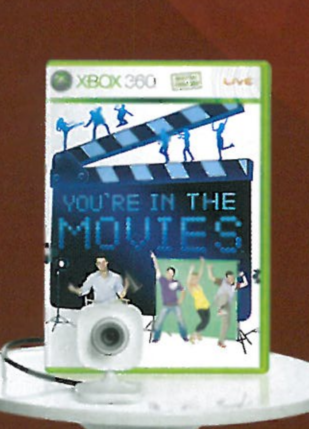
– Burt Reynolds, actor de toma pan y moja





1 "Siempre he tenido buen rollo con la cámara, me adora... vamos ponte delante tú también. Es una cámara que te va grabando mientras actúas. No te cortes, yo no lo hago, y me encanta. Encima la cámara va incluida con el juego. Eso también me encanta."

Lo mejor de mi vida, es ser estrella de cine. Puede que no seas tan bueno, pero esta es la oportunidad de cumplir TU SUEÑO de ser un gran actor - como yo- con el mejor videojuego de películas: **You're in the Movies™!** *Y esto no es sólo porque soy Burt Reynolds y tengo miles de fans por todo el mundo... ¡échale un vistazo a estos testimoniales tan espontáneos!*



2 "Yo no tengo que pasar ningún casting, pero tú no eres yo. Nadie lo es. Aunque no importa, porque tú tampoco tendrás que pasar ninguno. Para salir en una película, saca lo mejor de ti jugando a algunos de los alocados minijuegos mientras la cámara rueda."



3 "Tus actuaciones ya están grabadas. Deja al equipo de post producción trabajar un poco para montar todas tus escenas. Ahora ponte cómodo y disfruta: ¡estás en una película! ¿aún no estás satisfecho? Compártela online con tus amigos y fans. Recuerda: un actor interpreta, pero una estrella es la que se come la pantalla."

Ven a verme a mí, a Burt Reynolds, en Internet y te mostraré personalmente cómo ser una estrella del cine. Visita xbox.com/YITM





Jump in.



Estrellas



Si ves una estrella fugaz, pide un deseo



Una práctica habitual en las noches de *Animal Crossing* es irse al observatorio y dibujar constelaciones en el cielo a las que podemos bautizar. Como el cielo se mueve, sólo podrás verlas en la misma época del año siguiente, así que disfruta de tus creaciones de año en año.
En ocasiones, cuando miras al cielo, aparecen estrellas fugaces. Si presionas sobre tu personaje, éste pedirá un deseo y al día siguiente recibirás un regalo en tu buzón.

Ayuda para novatos

Seis consejos para hacerte rico en *Animal Crossing*

1. Los Nabos.- Un producto muy escaso con cuyo precio puedes especular. Ten cuidado o se te pudrirán.
2. Las subastas.- Un local de la ciudad te deja poner precio a tus artículos y que tus amigos pujen durante dos semanas. Claro, que puede no venderse.
3. Las flores.- Experimenta con los cruces para forrarte.
4. Los insectos.- Sólo si evolucionan saldrán los insectos chulos que puedes vender caros.
5. La Pala de Oro.- Entierra una pala con otra pala, espera 24 horas y cuando la desentierres será dorada.
6. Los donativos.- Sólo con donativos aparecen objetos como la fuente con el hada. Sé caritativo.



Resetti

Un topo tan odioso como famoso



El topo Resetti se ha convertido en la pesadilla de muchos de los usuarios de *Animal Crossing*. Cada vez que encendías la consola después de haber apagado sin salvar la partida, aparecía Resetti y te echaba una bronca de cinco minutos. Llegaba al extremo en su exaltación y podía ser hasta ofensivo. Tan popular se hizo que su agresividad fue trasladada al juego de lucha *Super Smash Bros Brawl*. Ahora se ha suavizado su actitud.

Los nuevos

No son pocos los personajes que se han mudado al nuevo *Animal Crossing*. Nada menos que 32 nuevas caras podrás ver llegar a tu ciudad o tu aldea.

El clima

Marejada con aires de fuerte marejada



Los pueblos del juego tienen su propia climatología adaptada al calendario real. Aunque se podría haber sincronizado con el canal del tiempo de la Wii, los creadores decidieron que no era justo penalizar a los jugadores de países con climas extremos de mucha nieve o calor. Así, todo el mundo tiene primavera, verano, otoño e invierno de forma equitativa. Una curiosidad, cuando deja de llover suele salir el arco iris.

Día a día — Cada día ocurre algo nuevo en tu aldea

Por muy exagerado que pueda parecer, es así. Cada día es completamente diferente del anterior. Por la gente que te visita, por las cartas que recibes, el tiempo que hace o lo que ocurre. Eventos excepcionales como que aparezcan visitantes que no esperabas son habituales. Es famosa la historia de la gata que llora desconsoladamente buscando a su madre. Aunque la busques por todo el pueblo no la vas a encontrar porque en realidad su madre está en otro pueblo. Si no te lo dijésemos tardarías un buen rato en descubrir que su madre está en el pueblo de alguno de los amigos con los que te hayas conectado recientemente a través de internet. Excepcional y muy extraño. Tanto o más que el mensaje que recibieron todos los usuarios que usaron el WiFi en *Animal Crossing* el día 12 de enero de 2006 y recibieron en su buzón una carta de Iwata, el presidente de Nintendo, con una felicitación y un regalo: una moneda dorada de *Mario*.

do regalos a cambio, recolectando las frutas de todos los árboles del pueblo, plantando nuevos árboles (en cada pueblo hay una fruta), intercambiando con gente de otros pueblos y, por primera vez en la serie, yendo a la ciudad.

Tres ideas alimentan la estructura del juego: comunícate, negocia y personalízalo todo. El escenario, que no ha evolucionado demasiado respecto a versiones anteriores (ahora es en 3D, hay diversas alturas y hay una ciudad) sirve para que te expreses y conectes tanto con los vecinos de tu pueblo como con gente (hasta tres amigos y tú) que venga a tu aldea. En ese sentido, el juego puede parecer a priori muy limitado e incluso algo infantil. Ni mucho menos, la experiencia es tremendamente profunda y el éxito de las ediciones anteriores entre un público no necesariamente acostumbrado a jugar, lo corrobora como un juego muy adulto.

La fórmula de Nintendo para paliar esas insuficiencias es ofrecer la posibilidad de cambiar de pueblo y empezar una vida nueva cuando quieras. Cada vez que lo hagas te encontrarás con la misma situación: una tienda, un ayuntamiento, un museo, una casa de correos, un árbol con un tipo de fruta, un grupo de vecinos, un río que va a dar al mar y cuatro o cinco casas entre las que puedes elegir para instalarte. Ese el concepto de una nueva vida en *Animal Crossing* y algo que se mantiene también en la versión de Wii.

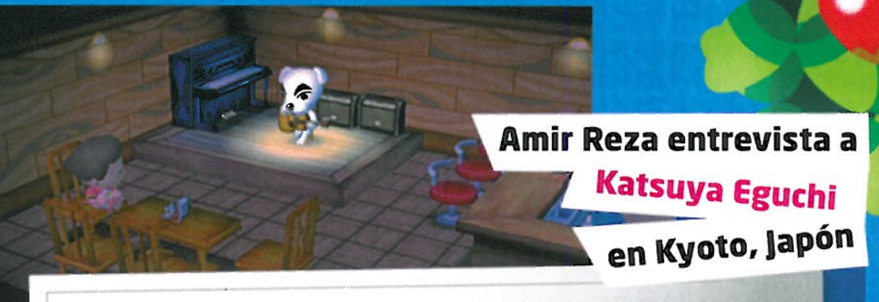
Moverse por la aldea

La adaptación de *Animal Crossing* a DS fue excelente. Se trataba de un gigantesco "tamagochi" que podías llevar encima y que era muy sencillo de manejar con el puntero. En Wii la preocupación era como controlar a los personajes y sacar par-



¡Una foto!

Para hacer una foto basta con pulsar el botón 1 en cualquier momento. Si tienes una tarjeta SD en la ranura, puedes guardar la imagen y sacarla de la Wii.



Amir Reza entrevista a Katsuya Eguchi en Kyoto, Japón

"¿Importante? La pesca, la decoración,... hablar"

¿En qué consiste *Animal Crossing*?
Es difícil explicarlo escuetamente. Se trata de un mundo misterioso en el cual el tiempo pasa y las estaciones cambian. Tú vives ahí, en un pueblo habitado por animales a los que les encanta hablar. Puedes ir a pescar, plantar flores...

¿Cuáles son los principales atractivos que *Animal Crossing* tiene para los jugadores?
El término comunidad es exactamente la clave de por qué este juego atrae a tanta gente. Cuando vives en una comunidad la gente quiere hablar de muchas cosas y este juego está lleno de ítems que pueden dar pie a una conversación. Se convierten en importantes cosas como los aparejos de pescar o la decoración de tu casa. Eso hace que los jugadores quieran compartir lo que han experimentado durante el juego con otros.

¿Qué aporta la ciudad?
El escenario esta vez es una ciudad y no un bosque o un pueblo como en juegos precedentes. Tu personaje puede ir a pasar un rato a la ciudad y hacer lo que quiera allí. Con el sistema Wii24 cualquier cosa que hagas en esa ciudad se irá registrando continuamente y otras personas que estén en esa ciudad podrán ver lo que has hecho.

> **"Todo lo que hagas en la ciudad queda registrado con el Wii24"**

Desde el juego de Wii, ¿con quién nos podemos conectar? ¿Es posible visitar a otros amigos a través de Internet?
El juego puede jugarse a través de Wi-fi o conexión a Internet y puedes visitar otros pueblos. Esto no quiere decir que todo el mundo pueda visitar tu pueblo o tú puedas visitar cualquiera de los pueblos en internet. La manera en la que funciona es que tú tienes que intercambiar "códigos de amigos" con la persona a la que quieres visitar. El motivo es que como empleas bastante tiempo en construir tu pueblo, tu casa y tu habitación, seguramente no querrás invitar a gente en la que no confías al 100%, sino mostrársela a tus amigos más cercanos.

¿Podremos conectarnos con el mundo exterior con emails a Pcs y móviles?
En la primera versión del juego podíamos dejar cartas a la gente. Con la versión de Wii damos un paso más allá. La gente disfruta este tipo de comunicación, de modo que con la nueva versión de Wii podemos dejar mensajes en el "tablón de Wii" y también podemos mandar emails a teléfonos móviles (en Japón) y ordenadores personales. Además podemos sacar fotos de una de las habitaciones de tu casa o de una flor muy bonita que hayamos cultivado, y esa foto puede mandarse a otra persona.

¿Cómo va a funcionar el Wii Speak dentro de *Animal Crossing*?
Esta versión es compatible con el accesorio Wii Speak y el juego está concebido para jugarse al mismo tiempo, en línea, por 4 personas en el mismo pueblo. Así que pueden hablar al mismo tiempo. Pero no se trata de 4 personas sentadas en un sofá delante de una televisión. Es mucho más sencillo que eso. La gente habla al micro y el Wii speak reconoce quién está hablando. Puedes jugar con tus padres, hermanos o abuelos y hablar al mismo tiempo, es una forma muy natural de comunicación.

> **"Si quieres un ítem europeo, tendrás que tener un amigo europeo"**

¿Hay nuevas características relacionadas con el tiempo?
Sí, como saben, en juegos precedentes había festividades o vacaciones de temporada. El Halloween de este juego se ha actualizado y es diferente. Durante la primavera hay una caza de huevo de Pascua. Otra cosa que hemos variado en la primavera es el carnaval. Esto fortalece la naturaleza de tiempo real del juego. Otra cosa que nos gustaría añadir es que tendremos una versión distinta para cada zona del mundo: tendremos una versión japonesa, una americana, europea, etc. Y para cada territorio la versión particular del juego tendrá unas festividades o aniversarios específicos con ítems también especiales para dicha versión. Así que si eres un jugador americano o japonés que quiere un ítem que sólo el jugador europeo puede conseguir, necesitas hacer un amigo español. Así aumentará la comunicación a través de todo el mundo, es muy interesante.

Katsuya Eguchi es el creador de la serie Animal Crossing. Aunque se pensó para la nintendo 64 DD, salió para la N64 normal y luego tuvo secuelas en Gamecube y Nintendo DS.

» tido al Wiimote. Al final se optó por crear un sistema de control que permitiese tanto manejo a través del Wiimote apuntando y pulsando el botón A para la mayor parte de las acciones. Sin embargo, la inclusión del nunchako facilita mucho las cosas al permitir moverte con el personaje con el stick de éste mientras seleccionas herramientas con el Wiimote. En cualquier caso, ambas formas de control son posibles.

Para los que no lo hayan visto antes, *Animal Crossing* es de esos juegos amables y que entran por los ojos con facilidad. Su estética ya es un clásico de Nintendo y, aunque permite cierta personalización, siempre es dentro de unos parámetros. A nadie le resultará un juego demasiado complejo en ningún aspecto, sino todo lo contrario, uno de esos juegos para sentarse en el sofá a disfrutar durante horas. Recoge una manzana, cómela o regálasela a tu vecino. Al final, *Animal Crossing* se convierte en una sucesión de eventos tan familiares y rutinarios como sorprendentes y aleatorios. De la misma forma que a algunos jugadores les aburrirá soberanamente el día a día de nuestra aldea, otros no podrán vivir sin entrar a cada momento y ver qué está ocurriendo. Porque lo genial es que, a pesar de nosotros, la vida sigue adelante, los matojos siguen creciendo y los días pasando. › **Por Chema Antón**

Juegos de NES



La versión de GameCube del juego ha sido la única hasta el momento en ofrecer la posibilidad de jugar a una buena colección de clásicos de NES. Ni la versión de DS, ni la de Wii incluyen esta opción. Una lástima.

Una peli

A tal ha llegado la popularidad de *Animal Crossing* en Japón que se ha llegado a hacer una película de animación y un manga basados en la franquicia. La peli se estrenó en diciembre de 2006.

La ciudad es el primer paso, luego será el mundo

La gran novedad de ***Animal Crossing: Let's Go to the City*** es la incorporación de toda una ciudad en la que vas a encontrar todo tipo de establecimientos.

- La tienda de muebles.
- El mercado 'negro' con contraseña para poder acceder que te la da Crazy Redd.
- El Salón de Belleza que te permite cambiar de look e incluso, por 3000 bayas, ponerle cabeza de Mii a tu personaje en el juego.
- El Teatro en el que puedes aprender nuevas emociones para expresar con tu personaje a otros vecinos o colegas a través de iconos que representan: resignación, miedo, preocupación, enfado, amor, sueño, felicidad, shock, sorpresa, enamoramiento o desenamoramiento.
- La Asociación del Buen Gusto en la que se dan clases de decoración y se valoran las casas. Muestran un ejemplo de casa bien decorada (¡puede ser la tuya!).
- La tienda de objetos raros de Gracie Grace que tiene prendas y muebles raros. Funciona por temporadas y las cosas se pasan de moda.
- La Casa de subastas en la que las cosas que coloques pueden estar dos semanas para que los amigos pujen por ellas. Si nadie lo quiere te lo devuelven.
- El Limpiabotas que te cambia el color de los zapatos.
- La pitonisa Katrina.
- El Banco.

¡Muy 'friki'! NookBay y los 'esclavos' de Animal Crossing

A tal extremo llegó la pasión por el último *Animal Crossing* que mucha gente 'enganchada' al juego se dedicó a hacer negocios reales con objetos obtenidos en sus aldeas. A través de la web www.nookbay.com/forums, la gente ofrecía y pedía de todo a cambio de dinero real. Sigue funcionando. Otra gente, se ofrecía como 'esclavo' o 'granjero' para entrar en tu aldea y cosechar. A cambio de dinero ellos te conseguían miles de bayas. Mucho negocio.

Historia: Todos los días no son fiesta... pero casi

En el juego se celebran una buena cantidad de días festivos (se han incluido el Día del Padre y el Día de la Madre, entre otras) y otros tantos días están señalados para eventos especiales como concursos de pesca o flores, mercados de segunda mano o días de concierto. Aprende las rutinas y recuerda que en los días de fiesta siempre habrá personajes que vengan a saludarte como el Conejo de Pascua, el Reno vestido de Papa Noel en Navidad o un personaje con una calabaza en Halloween.

Fechas clave:

24 de Noviembre: Día del Pavo
6 de diciembre: ¿Has sido bueno o malo?
21 de diciembre: Llegada el invierno
24 de diciembre: Navidad (el día de los juguetes)
31 de diciembre: Nochevieja (la cuenta atrás)
2 de febrero: Día de la Marmota
14 de febrero: San Valentín
15 de marzo: Día de la Limpieza
1 de abril: Día de las Bromas
1 de mayo: Día del Trabajo
4 de julio: Día de los Fuegos
21 de junio: Día del Verano
12 de agosto: Lluvia de estrellas
18 de septiembre: Luna de otoño
23 de septiembre: Día del Deporte
31 de octubre: Halloween

Nintendomanía

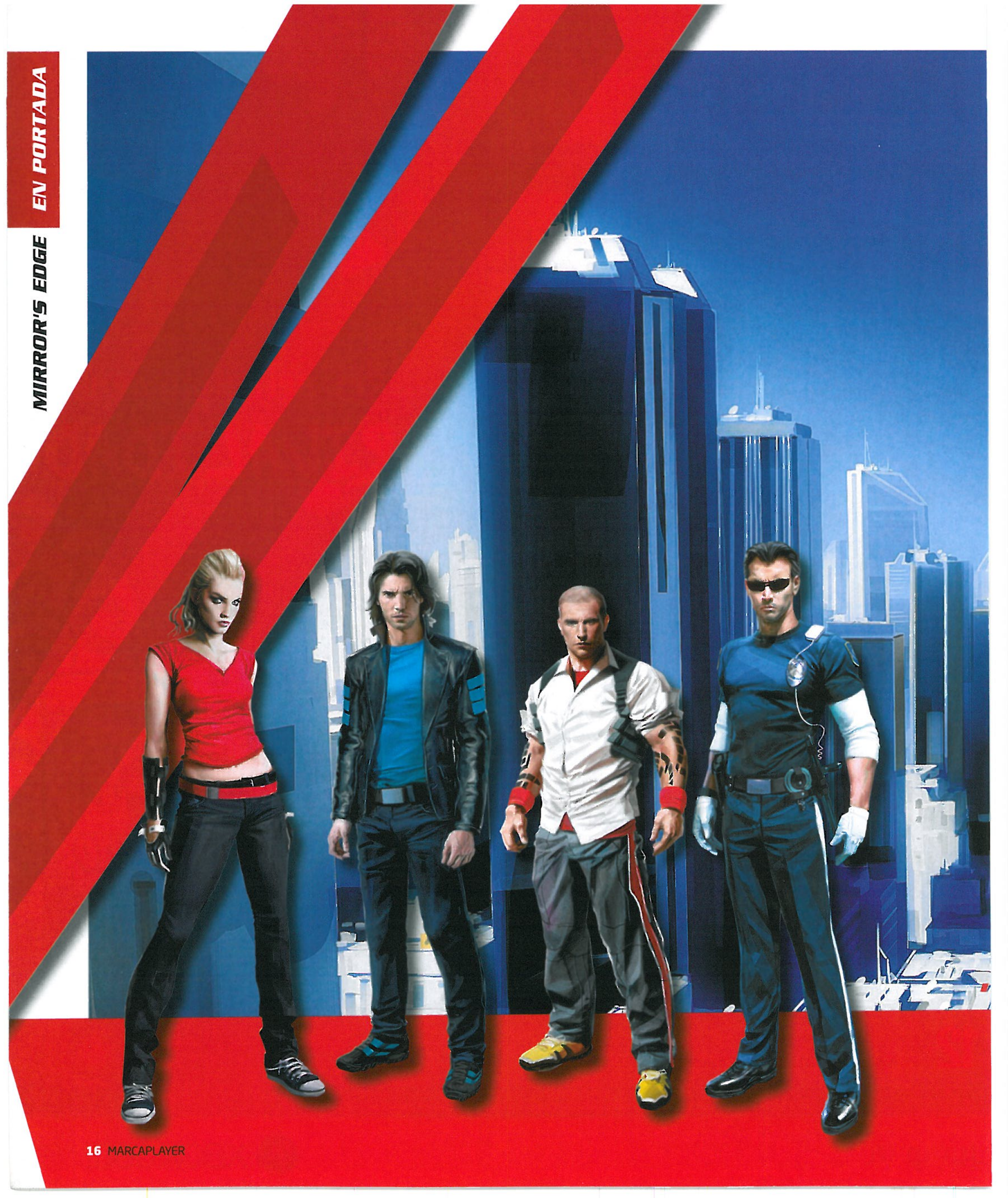
Como en ocasiones anteriores, tendrás la posibilidad de ir recopilando los objetos de Nintendo. Desde la gorra o el bigote de *Mario* a la Trifuerza de *Zelda*.



El zorro: El mercado negro tiene contraseña

Sólo si el zorro te da la contraseña podrás entrar en el 'mercado negro' que organiza. Ten cuidado con lo que compras pues en muchas ocasiones tiene obras de arte que resultan ser imitaciones y su valor es escaso.


NARUTO
THE BROKEN BOND
SOLO EN XBOX 360
El fin de una AMISTAD...
...El principio de una RIVALIDAD
Experimenta los vínculos inquebrantables de un clan ninja como el de Naruto y Sasuke
JUEGA ONLINE EN XBOX LIVE
¡Pon a prueba tus habilidades ninja en combates 2 vs 2!
MÉTETE EN LA PIEL DE SASUKE
Sigue sus pasos en una autodestructiva búsqueda del poder
12+
www.pegi.info
www.narutoxbox360game.com
Naruto™ The Broken Bond video game software © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO.
This product is manufactured, distributed and sold under license from TV TOKYO CORPORATION & SHUEISHA INC. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
UBISOFT
Jump in.
XBOX 360 LIVE



Mirror's Edge

Imagina correr por tejados a 100 metros de altura, con varios policías persiguiéndote y una caída mortal como consecuencia a cada fallo... No imagines; simplemente, ten fe.

De un tiempo a esta parte nos hemos acostumbrado a juegos que son clones de otros, en los que la única innovación es la formula americana 'Más grande, más fuerte'. Hasta ahora, nos parecían bien, e incluso divertidos, pero hay que tener fe en que algo llegará y cambiará el panorama, apartando como un soplo de aire fresco toda esa maraña de juegos clónicos.

Esa esperanza se ve materializada con lo último de DICE para las consolas de nueva generación y PC. Responde al nombre de *Mirror´s Edge*. Se trata de una aventura de plataformas, vestida con una falsa apariencia de shooter, en la que controlamos a una joven mientras salta de cornisa en cornisa por los tejados de una ciudad futurista. Es algo distinto a todo lo que se ha visto, un juego de plataformas al estilo *Super Mario*, pero adaptado a los tiempos que

» corren, decorados ultramodernos incluidos.

El argumento, nada extraordinario, presenta a una joven mensajera en un mundo donde la información está controlada por el gobierno. Su función es llevar paquetes ilegales de un punto a otro de la ciudad hasta que la desgracia se cierne sobre su hermana y es acusada de un asesinato. A partir de ahí, miles de saltos y algunos disparos para desvelar la trama alrededor de esta muerte.

Con esto, habrá gente que se esté preguntando el porqué de tanto revuelo con las aventuras de la joven Faith. Es tan simple de explicar como que, una vez a los mandos de *Mirror´s Edge*, las sensaciones son distintas a lo que se experimenta con, por ejemplo *Gears of War 2*, llegando incluso al extremo de sentir vértigo. Sí, miedo a las alturas, generado por la perspectiva de juego, una primera persona en la que se percibe desde el primer instante que no es que la cámara se coloque a la altura de la cabeza de la protagonista, sino que nosotros mismo somos esta bella señorita, controlando un cuerpo completo en lugar de realizar movimientos predeterminados en un entorno hostil. Todo lo que esta joven vería o sentiría en sus correrías por los tejados está trasladado al juego, creando una experiencia única. Vale que este esfuerzo de creatividad con el mando en las manos requiere un plus de atención y ganas en la primeras partidas, pero una vez que se domina es tan intuitivo que hasta llegaremos a sentir cada obstáculo, agachándonos o incluso saltando a la vez que la protagonista.

Es diferente también porque se trata de la primera vez que el parkour (ver cuadro en la página 21) se integra completamente en un videojuego, para dar de esta manera una nueva dimensión al concepto de interactividad con los escenarios. Una barandilla, un par de cajas y una tubería son todo lo que necesitas para escalar a un tercer piso desde el mismo suelo. Las claves para superar los niveles están ahí, pero es nuestra tarea encontrar ña respuesta al puzzle de cada localización en una de sus múltiples soluciones.

No es que tengamos una ciudad completamente abierta, sino más bien que, aunque el camino está prefijado en cierta manera, las alternativas al enfrentarnos a los distintos retos son muchas. La cosa es ser ágil, encadenar movimientos y tener fe (el nombre de la protagonista significa esto) en que el próximo salto no sea el último de la aventura, y que todo acabe con una mancha rojiza en la fria acera. Merodear en busca de el camino más seguro es para los débiles. Y si te persiguen varios policías con intenciones de ponerte una buena multa con su porra o su escopeta... Sobra la calma.



Distinto a todo lo que hayas jugado anteriormente en la presenta generación de consolas; es decir, en Xbox 360 y PS3

POR MUCHO RIFLE DE francotirador que tenga el amigo, la patada en los dientes no se la quita nadie.

CUANDO FAITH CORRE, la vista se deforma por el esfuerzo o la velocidad. Justo como pasa en la realidad.

Mirror´s Edge en 2D

El juego en tu navegador y gratis

Electronic Arts ha decidido hacer una versión de su juego, jugable des cualquier navegador y creado por los desconocidos Borne Games. Es completamente gratuito y aunque ahora misom está aún en estado de desarrollo, puede probarse desde la siguiente dirección: http://www.bornegames.com/?page_id=369


¿TIENES LO QUE HAY QUE TENER PARA SER UN MAESTRO DEL SUSHI?
RECOMENDADO POR CANAL COCINA
A la venta el 27 de Noviembre
Incluye SUSHIPEDIA, dónde consultar recetas e ingredientes
Sake Nigiri
Sushi Academy
Tus armas: cuchillos afilados. Tu misión: ¡convertirte en un maestro del sushi! Prepárate para este largo y difícil camino estudiando en Sushi Academy. Concéntrate, sé rápido y ágil. ¡Solo así podrás convertirte en un auténtico maestro del sushi!
city interactive
2008 City Interactive S.A. All right reserved. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. All right reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.
NINTENDO DS
3+
www.pegi.info

Al menos no estaremos indefensos, y la señorita de marras es una mujer de armas tomar. Puede golpear en carrera, en salto, de parado... Y eso, sin contar con las posibilidades de robar armas al enemigo para luego poner una bala entre las cejas del enemigo de turno. Hay que dejar claro en este punto que no se trata en ningún momento de un juego de disparo. Por lo que si hubiera que compararle con algo, *Halo, Resistance o Call of Duty*, serían los últimos candidatos.

Se trata casi de un salto al vacío por parte de la gente de DICE, un intento de conseguir innovar cuando se creía que las segundas y terceras partes eran la única fórmula del éxito. Con tanto mimo lo han cuidado que hasta hace bien poco se trataba de un proyecto secreto "que llevaban teniendo en mente durante muchos años, y que hasta hoy no les había sido posible realizar." Estos suecos parece que lo tenían bien pensado.

Vale, es un juego nuevo, fresco, divertido y muy ágil, ¿pero es perfecto? Por suerte no, puesto que para empezar no tiene ningún modo multijugador y tampoco es precisamente largo. Aún así, aún le queda una última perla que desvelar, el modo contrareloj. Una verdadera joya que permite al jugador repetir los niveles que haya terminado para

Se trata casi de un salto al vacío por parte de la gente de DICE.

"Un proyecto que llevaban teniendo en mente muchos años."

"Hasta hoy había sido imposible crear Mirror´s Edge."



¿CORTO?

Bienvenido al mundo del Speed run en videojuegos

Aunque el acabar la historia del juego principal puede llevar algo más que una decena de horas, las malas lenguas comentan que dándose mucha, mucha, mucha prisa, puede terminarse en unos escuetos 45 minutos.
Este hecho ha supuesto un reto para la comunidad de jugadores, que en estos instantes está intentando conseguir el record de acabar más rápido Mirror´s Edge. Esto toma el nombre de Speed Run, y nación en 1993 con el primer Doom. Desde entonces, con una búsqueda en youtube, se pueden encontrar vídeos de grandes mitos de los videojuegos (Mario, Metroid...)acabados en menos que canta un gallo.

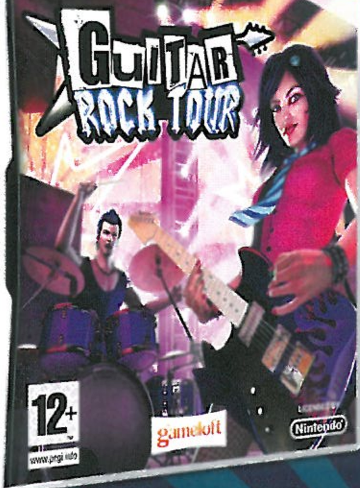
FAITH ES DE VERDAD

Estuvimos con la heroína de Mirror´s Edge

Hace unos días se celebró la presentación española de Mirror´s Edge, y pudimos conocer a la Faith de carne y hueso. Un verdadero clon que vive en la capital de nuestro país.
Esta modelo valenciana que responde al nombre de Nancy, salió ganadora en un casting con decenas de chicas que presumían de parecido. Además de 2.000 euros de premio, esta bella mujer se ha convertido en la imagen del videojuego.
Si quieres conocerla un poco más, pásate por su página web y firma en su libro de visita de nuestra parte : http://www.nancyyao.com/








TOCA LA GUITARRA ¡COMO UNA ESTRELLA DEL ROCK!


TOCA LA BATERÍA ¡Y ENCIENDE AL PÚBLICO!











STILL ALIVE

Una Banda sonora a lo grande

La banda sonora de Mirror´s Edge tiene una calidad inusitada. Tanto es así que varios artistas de la música electrónica como Benny Bennassi, Paul Van Dyk o Junkie XL, han aprovechado para hacer sus propias versiones del tema principal del juego.

Podeis escucharlas en la siguiente dirección www.myspace.com/mirrorsedgethemesong
Y si no disponéis de conexión a internet podéis enviar un email a concursos@marcaplayer.es con el asunto Mirror, para participar en el sorteo de 5 bandas sonoras.

Sorteamos cinco bandas sonoras de Mirror´s Edge.

Envía tu corre a concursos@marcaplayer.es para participar.

conseguir un mejor tiempo y así ascender en el ranking. Esto sí que es adaptar a la vieja escuela a los nuevos tiempos. ¡Vuelve la locura arcade! ¡Otra vez mola repetir los niveles infinitas veces, hasta lograr nuestra mejor marca!

Esto no hace más que apoyar la sensación de que estamos ante una revisitación de los clásicos de plataformas, con un nuevo aspecto y características. Algo tan obvio y novedosos que nos dan ganas de salir a la calle para empezar a escalar vayas, paredes y edificios. No lo hacemos por que tenemos algo más de dos dedos de frente (la calvicie no perdona a algunos) y porque gracias a *Mirror´s Edge*, nuestras ansias quedan completamente subsanadas. Con él tú eres Faith, tú saltas entre rascacielos, te juegas la vida y sientes el vértigo de estar a 200 metros de altura sin red de emergencia.

Y eso sí que es algo novedoso y distinto. Con un poco de suerte, las compañías dejarán de crear refritos y serán como los suecos de DICE. Con un poco de suerte, algún día todos los juegos serán como *Mirror´s Edge*: bonitos, interesantes, novedosos. Mientras tanto, tendremos que conformarnos con '*Tiros en la Guerra 19: Misión en Torrelodones*.'

>Por Juan García





¿QUE ES EL PARKOUR?

Saltando y corriendo por la ciudad

El parkour es una disciplina que consiste en desplazarse superando los obstáculos que se presenten en tu recorrido (vallas, muros, paredes...) de la forma más fluida y eficiente posible, y con las únicas posibilidades del cuerpo humano. Esta disciplina requiere una gran condición física para realizar los distintos movimientos (saltos, pasavallas, escalada, etc.), pero además es necesario un espiritu fuerte, capaz de superar los propios miedos, una gran concentración y una gran confianza. Como en Marcaplayer no tenemos de eso, le ponemos voluntad.



Las notas

8.6

OXM USA	9.5
GAMESPY	8.0
EUROGAMER	8.0
PSX XTREME	9.0

UNO DE LOS juegos más originales de la temporada para Xbox 360 y PS3. En enero en PC.



Grandes Éxitos de Taquilla
scene it?
¿CREES QUE
ERES EL QUE MÁS
SABE DE CINE?
DEMUÉSTRALO.
Con Scene It? Grandes Éxitos de Taquilla no hace falta que sepas de videojuegos, sino de películas. Con los pulsadores inalámbricos reta a tus amigos y familia a través de cientos de ingeniosos puzles, que incluyen también películas españolas. Y si ya te las sabes todas de memoria, no te preocupes, descárgate nuevas preguntas en Xbox LIVE.
xbox.com/sceneit
12+
www.pegi.info
Microsoft
game studios
© 2008 Microsoft Corporation. Microsoft, el logotipo Microsoft Game Studios, Xbox LIVE, Xbox y los logotipos Xbox y Xbox 360 son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft. Scene it? y Screenlife son marcas comerciales registradas de Screenlife, LLC. ©2008 Screenlife, LLC. Todos los derechos reservados.

El camión de los jugones

Es probable que las imagenes te resulten familiares, es el trailer en el que Marca Player se paseó por toda España.



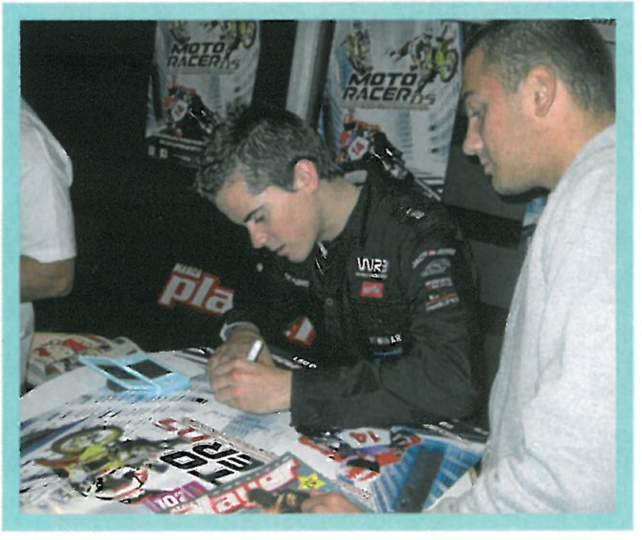
Entre el 20 de octubre y el 10 de noviembre, Marca Player recorrió España de Norte a Sur. Si eres de Salamanca, Madrid, Bilbao, Barcelona, Málaga o Sevilla es probable que vieras nuestro camión en tu ciudad. Incluso también es probable que seas uno de los cerca de 20.000 afortunados que tuvieron la oportunidad de jugar con nosotros a 12 de los juegos más punteros del momento de todas las consolas. Como veís la idea ha sido todo un éxito y ya estamos trabajando en un nuevo recorrido, que, por supuesto, os comunicaremos oportunamente.





El espacio instalado en el interior del camión atrajo a casi 20.000 personas. Entre ellos, algunos famosos, como el futbolista David Villa o el piloto Nico Terol























XBOX 360




PLAYSTATION 3

Visita las webs de todos los patrocinadores que nos han ayudado con el camión

›Claro que todo esto, como te imaginas cuesta un enorme esfuerzo y no habría sido posible sin el apoyo de Sony y Playstation 3 (es.playstation.com), Asus (es.asus.com), Sierra (www.sierra.com/es), EA Sports (es.ea.com), Nissan (www.nissan.es), Game (www.game.es), FX Interactive (www.fxinteractive.com), Wii (es.wii.com) y Xbox 360 (www.xbox.com/es).





Clan Marcaplayer Navy Moves

Jugando a Navy Moves

El mes pasado te contabamos la 'resurrección' de todo un clásico 'Navy Moves', un juego que nos cautivó hace 20 años. Además os retabamos a participar en una competición en la que podías ganar regalos ofrecidos por FX. Si quieres saber como van los 'piques' entre los diferentes jugadores o apuntarte para ingresar en el clan entra en ***www.marcayer.com***.



Concurso

Los dos ganadores y sus frases

Javi García Martínez (Badalona) "Me llevaría en la moto a Larry Laffer que és todo un gigoló y seguro que encontrábamos a las mujeres más 'buenorras'".
Cristina Peñín (Valladolid) "llevaría a Kratos en mi moto"
NOTA LEGAL: *Marca Player se reserva el derecho a anular el premio si el ganador/a no cumple con los siguientes requisitos: ser mayor de edad, residir en territorio español, contestar a la notificación del premio en 15 días y acudir a Madrid a recoger el premio.*

Producto cedido por:

TERREMOTOS NR. S.L. C/ VANDERGOTEN, 4 28014. Tel 91502 14 03. si quieres tener una moto como esta visitanos o conéctate a nuestra web. www.vandergotentrading.com



TUS AMIGOS Y TÚ UNIDOS POR **BURGER KING**

Te retamos a PES2009 en Xbox 360
Mira tu ***COMUNIDAD*** en la pág.164



XBOX 360 > HALO WARS

Tortas de otro mundo

Estuvimos en Londres para jugar toda una noche a Halo Wars, el juego de estrategia en tiempo real que nos devuelve al universo de Halo, la gran franquicia de Xbox 360. El planetario de Greenwich fue el lugar perfecto para 'viajar' a las estrellas.

En febrero llegará la nueva entrega de la saga *Halo*, pero no será otro shooter protagonizado por el Jefe Maestro, sino un juego de estrategia en tiempo real. El título ha sido desarrollado por unos verdaderos expertos en esto de la estrategia: nada menos que Creative Assembly, los padres de *Age of Empires*.

Y para ir abriendo boca nos trasladmos a Londres para hablar con los responsables del desarrollo del juego y, después, pasarnos una noche jugando al título (eso sí, sólo a una demo con los tres primeros niveles del juego). El título se maneja realmente bien con el pad de 360 y muestra el universo Halo 20 años antes de los hechos acontecidos en el primer videojuego. Unas escenas cinemáticas entre nivel y nivel nos pusieron los pelos de punta y nos presentaron a nuevos personajes de la saga, ¡hasta una nueva inteligencia artificial llamada 'Serina'!



> Un control realmente sencillo

Lo mejor de Halo Wars es, por fin, su genial control, lo que, a nuestro parecer, le convierte en el primer juego de estrategia en tiempo real que de verdad funciona en una videoconsola. La acción se centra en el combate y se olvida un poco de la econocmía, la construcción o la generación de recursos. La idea es generar infantería, soldados spartans y artillería pesada y lanzarse a cunplir las misiones contra los covenant.



XBOX 360

Preparando la Navidad



Microsoft está dispuesta a convertir su consola en la estrella de las Navidades. A la bajada de precio de hace un par de meses, que ha dejado la versión Arcade en 179,99 euros, se une, de cara a estas fechas, la oferta de unos packs con interesantes precios. Entre los packs disponibles estarán *Quantum of Solace* (nosotros hicimos un concurso con este el mes pasado), *Lips* (con micrófonos incluidos), *PES* 2009 y *Call of Duty. World at War* acompañados por una Xbox 360 con disco de 60 gigas por 249,99 euros. La versión Arcade se ofrece acompañada de 6 juegos.



Nacho Ortiz
Jefe de redacción
de Meristation.com

Al filo de la innovación

EN ESTAS ÚLTIMAS SEMANAS HE INVERTIDO MUCHO TIEMPO EN REFLEXIONAR sobre esa dicotomía innovación-continuísmo. *Gears of War 2* es un título colosal, el mejor exclusivo de esta campaña para Xbox 360. Y aunque Enrique García acabe plantándome granadas por la espalda, no cabe duda de su valor, diversión y longevidad. Representa lo que por definición es una secuela continuista: más y mejor, pero lo mismo que habíamos visto antes al fin y al cabo. Tiempo atrás a esto se le llamaba expansión y salían muchas para PC. Ahora son diferentes capítulos de una trilogía. Son muy fáciles de puntuar, nadie desentona: sobresaliente seguro. *Mirror's Edge* en cambio, abandera una tendencia diferente: la osadía de hacer algo rompedor. Un plataformas subjetivo, inmersivo, impactante, con un gran control. Algo corto y poco rejugable. Pero una experiencia como nunca antes había probado. Creo que la industria necesita que las primeras no asfixien a las segundas. Complicado en tiempos de crisis y mínimo riesgo. Podemos disfrutar infinitamente con nuestra saga favorita, devorando todo lo que nos den, pero al mismo tiempo no debemos dar la espalda a aquello que hace que la industria no se estanque en lo conservador. Todos decimos que queremos cosas diferentes, que estamos cansados de que se reutilicen las mismas fórmulas, de que unos copien a otros, de que nos den todos los años lo mismo.... pero cuando se lanza un título de estas características, no sabemos reconocerlo. O peor, le plantamos un 7 y nos quedamos tan agusto.







HOY EN IGN


50 Cent Blood on the Sand

Primer vistazo al nuevo 50 Cent

El rapero millonario y la lucha contra el terrorismo

Han pasado ya tres años desde el lanzamiento de 50 Cent: Bulletproof, el videojuego de Vivendi que supuso la entrada al mundo de los videojuegos del empresario rapero 50 Cent. Bueno, en realidad su entrada en el mundo del juego fue en unas mesas de ruleta unos años antes, pero aquello acabó a balazos. La secuela era inevitable. En enero, 50 Cent regresa a su otra vida en el mundo virtual con Blood on the Sand, un juego que es otra vez totalmente ridículo pero que (sorprendentemente) es un shooter de lo más divertido...

> http://xbox360.ign.com/articles/929/929887p1.html



HOY EN IGN


Halo 3 Recon

Halo 3 Recon

El añadido de Halo 3 costará menos de 60 euros

Halo 3 Recon, el ya famoso pack de expansión de Halo 3 que Microsoft anunció en el pasado Tokio Game Show, no va a salir a la venta en 'full price', es decir, no costará 60 euros, ya que el modo campaña que incluye duraría tan sólo entre 3 y 5 horas, dependiendo de la pericia del jugador.
Halo 3: Recon tiene una perspectiva diferente del shooter que llevó a la fama a Bungie. Los detalles son todavía relativamente escasos, pero el último número de la revista Game Informer sugiere que la campaña de Halo 3 Recon será un paseo bastante breve, lo que hará que aparezca a un precio atractivo para incentivar su venta.

> xbox360.ign.com/articles/929/929686p1.html

LA BARONESA

Jessica Chobot
blogs.ign.com/Jess-IGN
'The Baronesse'
Posts:
424
Comentarios:
11,519
Blog creado:
Enero '06



> Detengamos el spot de Guitar Hero y Heidi Klum

Una vez más, algún miembro de un brillante equipo de marketing (esta vez, del de Guitar Hero World Tour) ha tenido la brillante idea de poner a una chica popular (Heidi Klum) menando sus pechos en ropa interior en un spot televisivo para anunciar un videojuego (GHWT). Esto tiene una imagen, estás anunciando un producto para estúpidos: eso pasa cuando pones a una mujer semidesnuda que no tiene ni idea de lo que anuncia, a agitar sus pechos en cámara emulando una película de los 80. Repugnante...



> El evento de lanzamiento de WoW: Wrath of the Lich King en Nueva York

Como en todo el mundo, la noche del pasado día 12 de noviembre se lanzó en Nueva York la esperada expansión de World of Warcraft, Wrath of the Lich King, con un evento espectacular. Publicamos un vídeo del evento, donde pasamos mucho frío en el trono del rey Arthas y nos pintamos la cara...




FIREFLY BLU-RAY

> Un western del espacio en Blu Ray

La serie FireFly fue cancelada por baja audiencia, pero rompió récords en DVD. Ahora, volverá a triunfar en formato Blu-Ray.

> http://dvd.ign.com/articles/929/929153p1.html

EL TOP 10 DE 007



> Los mejores temas de James Bond

Un reportaje que elabora la lista de mejores canciones de las películas de James Bond, del 10 al 1. ¿Adivináis cuál gana?, sólo diremos que es de PaulMcCartney.

> http://music.ign.com/articles/929/929938p1.html

WII

> America ama a Wii

La máquina de Nintendo supera en ventas a Xbox 360, Playstation 3 y PSP, juntas. Wii consiguió vender en los Estados Unidos, un total de 803.000 unidades en un sólo mes.

> http://wii.ign.com/articles/930/930077p1.html

COMICS

> La serie X-Force se inclina al lado oscuro

Conversamos con los guionistas de X-Force sobre la nueva serie, su lugar en el universo X y su alto nivel de gore, violencia, sexo, cachorritos y arcoiris....

> http://comics.ign.com/articles/928/928995p1.html

LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

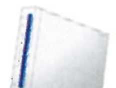
Ranking de ventas acumulado en millones



1 > Nintendo DS 84.97 M



2 > PSP 39.66 M



3 > Wii 35.68 M



4 > Xbox 360 22.42 M

5 > Playstation 3 16.61 M





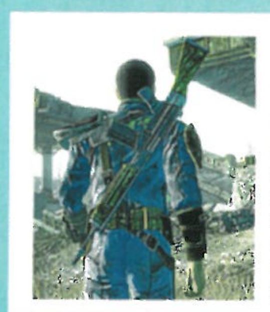


Los Sims 3, a punto

Ben Bell, productor ejecutivo de *Los Sims 3*, visitó Madrid hace unos días, y las oficinas de Electronic Arts se convirtieron en un hervidero de prensa deseosa de ver la nueva entrega de los 'muñequitos' de Maxis. En la demostración que tuvimos ocasión de ver comprobamos que el editor de Sims es uno de los aspectos que más han trabajado para este nuevo salto generacional de la saga. Puedes personalizar a tu sim hasta los detalles más insospechados, de hecho, es muy fácil crear tu imagen exacta en versión sim, o la imagen de cualquier personaje famoso. Pero, sin duda, la revolución más notable en el juego la protagoniza el poder sacar tu sim a pasear. Ahora el juego se desarrolla en una ciudad abierta por la que podemos encontrar a cientos de sims y visitar sus tiendas, gimnasios, cines, etc.

Otra novedad es la de sacar del juego a tu sim y sus actividades y crear un espacio propio en internet. Tu sim puede tener su propio blog y colgar sus fotos y videos del jeugo en su espacio web. Como afirmaba Ben Bell "es hacer llegar a los sims a la web 2.0, donde ya han llegado sus 'dueños'".

> "Podrás publicar el blog de tu sim en internet y colgar sus fotos y vídeos"



'Fallout 3', de récord

El juego *Fallout 3* ha batido récords de ventas en su primera semana de lanzamiento ya que consiguió vender aproximadamente 4,7 millones de copias a escala mundial entre las tres plataformas, Playstation 3, Xbox 360 y PC.

¡EL MEJOR JUEGO DE CARRERAS PARA NINTENDO DS™!

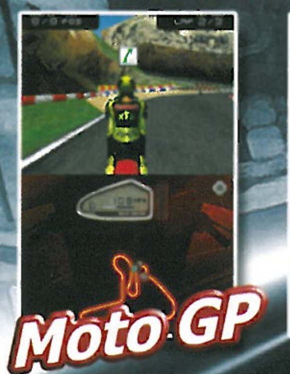
MOTO RACER DS

Moto GP - Traffic - Super Cross - Freestyle

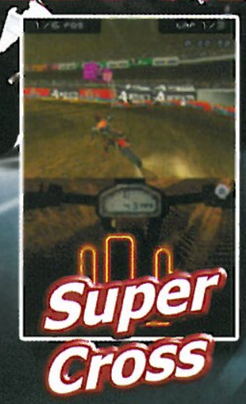
SPH

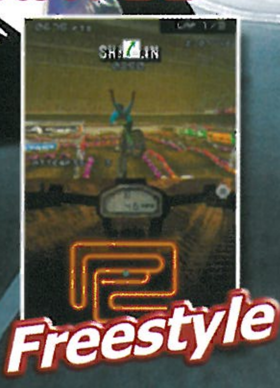
¡EL ÚNICO JUEGO CON SPH!

4 MODOS DE JUEGO DISTINTOS









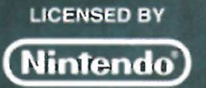






NINTENDO DS™

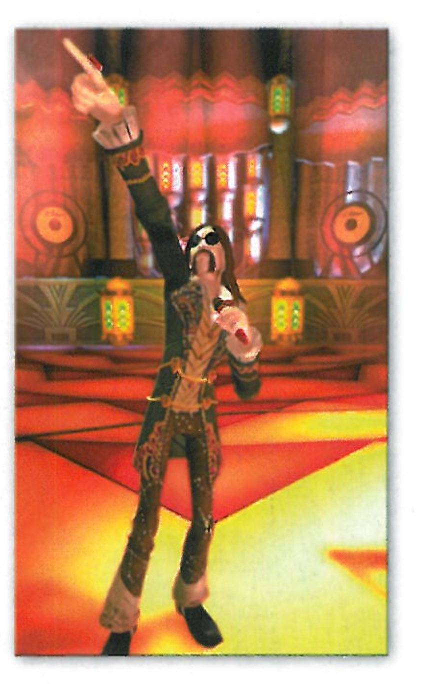
LICENSED BY











XBOX 360, Wii, PS 2 Y PS 3

¡Sigue la marcha con 'Rock Band 2'!

La saga Rock Band va a batir un nuevo récord, al menos en Europa. Será la primera vez que un juego pone a la venta su segunda entrega apenas tres meses después de que saliera a la venta la primera. Porque, sí, si la cosa no se tuerce, cuando leáis estas líneas podréis ir a la tienda a comprar 'Rock Band 2', si es que el primero no os decepcionó claro.

El juego se lanzará en exclusiva para Xbox 360 hasta principios de 2009, aunque después estará disponible para el resto de las consolas de sobremesa. En cuanto a los contenidos, en principio tendrá 84 canciones, entre las que hay interpretes tan dispares como AC/DC o Alanis Morrissette. En un futuro habrá también, discos completos de Foo Fighters o de Red Hot Chili Peppers, entre otros.

EVENTO

Ocio digital



Los aficionados al ocio digital han tenido una cita los dos últimos años en Elife que se celebraba en el marco del SIMO en el recinto ferial de Ifema de Madrid. La anulación del certamen este año ha obligado a trasladarse a Elife a la Plaza de Vistalegre de la ciudad. Entre el jueves 18 y el domingo 21, de 11 de la mañana a 21 horas, podréis encontrar en este recinto lo último en distintas aplicaciones de las nuevas tecnologías aplicadas al ocio.

Además, las principales distribuidoras de videojuegos tendrán stands con sus juegos más potentes editados de cara a la campaña navideña, con lo que podrás echarte unas partiditas antes de decidirte a pedir ese título que tanto deseas a los reyes magos consoleros.

El estilo de Mario



Los personajes de las historias de Mario dan mucho juego. Para comprobarlo sólo hay que ver los stylus para la DS que pone a la venta Nobilis. Su precio, 12,99 euros.



Iñaki Hernáez
Locutor de Blade FM

Menos parches y más control

LAS ACTUALIZACIONES Y LOS PARCHES forman parte ya de la llamada 'next-gen' consolera. Muchas de estas descargas, aplicables tanto a los juegos como a las consolas, no hacen más que, aparentemente, dar mayores funcionalidades que las que el producto trae de fábrica. La idea no es mala, pero tras de sí encierran soluciones a errores que nunca debieron estar en el producto final.

El problema llega cuando, tras un arduo proceso de creación y después de someterse a estrictos controles de calidad, éste llega al mercado con problemas de programación, errores de traducción y, lo que es peor, bugs que hacen que jugar sea un infierno.

Aunque en ocasiones se tratan de imprevistos o errores 'ajenos' a la empresa que lo comercializa, hay muchos otros que son fruto inequívoco de las prisas, los tiempos de entrega y una mala gestión por parte de la compañía que lo hace. Ahora, gracias a nuestra conexión a Internet, parece que ha dejado de ser un problema lo que antes era suponía un fracaso asegurado del producto y en eso se escudan las compañías. Parece que su máxima sea: 'da igual, hacemos un parche y a correr'.

Las actualizaciones -que no parches- deberían servir para proporcionarnos contenidos adicionales y mejorar los juegos, no como taller al que se recurre para solucionar problemas por falta de control. *Burnout Paradise* es un ejemplo a seguir por el resto: contenidos y continuidad para un título que con cada actualización ha multiplicado las horas de juego. Y si encima la descarga es gratis, mejor que mejor.

TOMB RAIDER™

UNDERWORLD

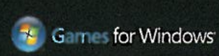
EXPLÓRALO TODO. NO TE DETENGAS.

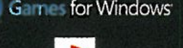


16+

www.pegi.info

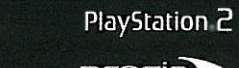






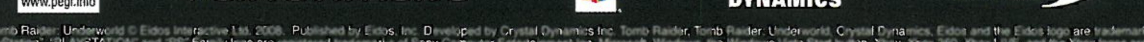














USA vs.

Los mercados más importantes del mundo son el americano y el japonés. Y para que no os quedéis sin saber qué sucede en ellos hemos querido contactar con dos referencias en

Foto: GRPG

Francesca Reyes
Ciudad: Nueva York
Bio: Editora en jefe de la Revista Oficial Xbox 360 americana, ha pasado por muchas publicaciones hasta convertirse en la única mujer al cargo de una publicación dentro de los Estados Unidos de America.

Nada que temer

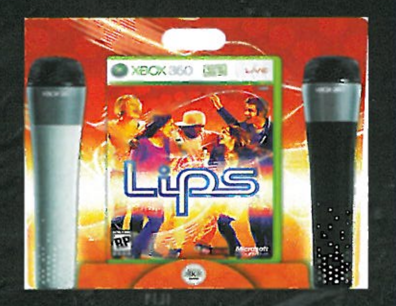
DEBE SER CONTAGIOSO, PORQUE LA nueva actualización del dashboard de Xbox 360 se ha montado un pisito entre mis obsesiones más recurrentes. Es algo con lo que mi cerebro se queda enganchado. Una parte de mi piensa: "Vale, no están quitando ninguna funcionalidad, por lo que ¿porqué debería importarme si tiene otro aspecto y se ha modificado para ser más fácil navegar por ella? Demonios, debería traérmela completamente al pairo.

Otra parte de mi siente una extraña sensación negativa; como si Microsoft estuviera jugando de mil maneras distintas para hacer que el tiempo que tengo para jugar más fácil para gente que no me importa nada, para dejar con la boca abierta a las masas que no tienen ni idea sobre juegos más allá de que para usarlos se usa un mando de control.

> Hay que ampliar el rango de jugadores si queremos seguir avanzando".

Lo se, lo se, es un miedo irracional basado unicamente en mi propia tontería - un impulso por plantar un "tienes que ser un hardcore gamer para montar en esta atracción" en la puerta de entrada al mundo de Xbox 360 para primerizos. Pero la prisa de Microsoft para dar la bienvenida a esos adoradores de Wii octogenarios y esposas de no jugadores. No ayuda en nada el hecho del innecesario sensor de movimiento que puede que aparezca en el horizonte, y un montón de juegos regulares que parece que invadirá mi consola en un futuro más o menos cercano.





El otro día me di cuenta - ¿Porqué me importa? ¿Me estoy perdiendo algo cuando se une más gente a mi partida? ¿Existe alguna posibilidad de que una esposa de un no jugador reconozca mi habilidad jugando a Gears of War? Dejar que más gente entre al circo del videojuego, no significa que se diluyan las cosas interesantes de los jugadores; es más, puede que con esto se aumente la cantidad de juegos y apoyo que una consola como Xbox 360 recibe de las compañías y del público en general. Y ampliar el rango de jugadores es necesario si queremos seguir avanzando.





este segmento. Por un lado, Francesca Reyes, editora en jefe de la Revista Oficial Xbox 360 USA; y por otro, David Guaita, director del programa de TV Jugones, realizado desde Japón.

David Guaita
Ciudad: Tokyo
Bio: Es el director del programa especializado en videojuegos 'Jugones', que emite Plus.es y que se realiza desde Japón. Puedes visitar su página web en *www.plus.es*

Capcom está que se sale

UNA DE LAS COMPAÑÍAS JAPONESAS que está teniendo una actuación más brillante en los últimos tiempos es CAPCOM. La compañía está situada en Osaka, y creó su nombre a partir de la contracción de CAPSULE COMPANY. Precisamente este año está celebrando su 25 aniversario.

Aunque mucha gente ahora la conocerá por DEVIL MAY CRY o RESIDENT EVIL, los orígenes de CAPCOM se remontan a los años 80, en la época dorada de las máquinas arcades. Fue entonces cuando crearon clásicos como 1942, GHOST´N´GOBLINS, COMMANDO.

Aún en nuestros días se nota la herencia del arcade en el concepto de los juegos de CAPCOM, especialmente en su gameplay. Están anunciando STREET FIGHTER IV, la cuarta parte de este juego de lucha en el que prometen volverlo a su época más dorada. Según Yoshinori Ono, productor del juego, han analizado fotograma a fotograma los movimientos del STREETFIGHTER II, en un intento de hacer revivir al jugador las sensaciones primigenias.

> "Capcom está celebrando su 25 aniversario y vive un momento dulce"

Deben sentir que se algo perdió en la esencia de este juego al sacar STREETFIGHTER III, ya que han situado SF IV en el tiempo entre SF II y SF III y tan sólo han añadido cuatro nuevos luchadores respecto a la segunda parte.

Hiroyuki Kobayashi tal vez sea el productor más importante actualmente dentro de CAPCOM. Ha producido los anteriores RESIDENT EVIL, DEVIL MAY CRY, y ahora la primera película de CAPCOM, RESIDENT EVIL DEGENERATION. La han coproducido con Sony Pictures, y realmente va a ser interesante ver una película de CAPCOM, que sin duda compararemos con el FINAL FANTASY que en su día produjo SQUARE-ENIX. Habrá que ver como lo ha hecho Kobayashi, una persona precedida por su fama de estricto (kibishii) y exigente.

Y además de todo esto, hay algo tremendamente llamativo en la CAPCOM de hoy en día. Van a lanzar BIONIC COMMANDO, que es el primer juego de una mayor japonesa cuyo productor no es japonés. Se trata de Ben Judd. Ben Judd es todo un personaje. Norteamericano de pura cepa, ha conseguido algo impensable para la industria en Japón. Empezó haciendo localización de los juegos de CAPCOM, gracias a su dominio del japonés, y sus méritos hicieron que CAPCOM tuviera la suficiente confianza en él para producir un juego.



Planteó a sus jefes hacer un remake de Bionic Commando, un juego de culto de CAPCOM que había estado muerto desde hacía 15 años. Y además, consiguió que un estudio externo, los suecos GRIN, desarrollara el juego, utilizando su motor gráfico DIESEL. Según Ben Judd, los nipones son inalcanzables en cuanto a gráficos, pero en cuanto a programación los occidentales están a un nivel superior. Esta idea algo de verdad debe tener, porque... ¿No les resulta curioso las pocas aplicaciones japonesas que utilizamos en el día a día?



El caso es que es todo un hito que un occidental haya producido un juego japonés, y que además lo hayan desarrollado externamente. La industria del videojuego en Japón es tremendamente hermética, y no puedo dejar de felicitar a Ben Judd y a CAPCOM por haber logrado semejante hazaña.










¡YO QUIERO ESE JUEGO!

Cuando crecen los enanos

Como excusa para hablar de la falta de creatividad en el videojuego, el mes pasado tocaba de refilón el tema de la crisis, algo recurrente en estos días. Es precisamente en estos momentos, en los que en general de lo primero que nos privamos es de aquello que no necesitamos, más que nunca hay que tener meridianamente claro en qué nos vamos a gastar ese dinerito que ha costado tanto de ganar. Pues bien, para hacerlo psicológicamente más complicado, no recuerdo unas navidades en las que hubiera tanta oferta y tan buena para ponernos las cosas difíciles y los dientes largos: desde *Gears of War 2* hasta *Little Big Planet*, pasando por los *Fable 2*, (en la imagen) *Dead Space*, *Fallout 3*, el nuevo *Rock Band*, *Crysis Warhead*, *Disaster*... sin olvidar Fifas y clásicos que también van a vender: *MGS4*, *GTAIV*... especialmente los jugadores multiplataforma lo vamos a pasar mal. Incluso aquellos que más tiempo dedican al ocio electrónico van a tener que decidir en qué ocupar su tiempo, es imposible abarcarlo todo. Y esto es buen síntoma, sin ninguna duda, porque significa que las consolas están llegando a su madurez y la cantidad de buenos títulos aumenta; pero que suceda precisamente ahora, en la coyuntura mundial actual, da rabia.







NUEVA TEMPORADA

Un buen comienzo

La cuarta temporada de Blade FM no ha podido empezar con mejor pie. En su primer mes ha batido todos los récords de audiencia de sus anteriores etapas. Gran parte de este éxito ha sido debido a los grandes videojuegos que se han lanzado en el último trimestre del año y a los invitados al programa. En octubre hemos analizado títulos como *Warhammer Online: Age of Reckoning, Playchapas Footbal Edition, Pure, Star Wars: The Force Unleashed, Vampire Rain: Altered Species, FIFA 09, Wario Land: The Shake Dimension, Pro Evolution Soccer 2009* y *Saints Row 2*. Pero eso no es todo. También hemos entrevistado a representantes del sector como Roberto López de SCEE, José Herráez de Disney España, Enrique Santamaría de Electronic Arts, José Arcas de Nintendo y Borja de Altoaguirre de Konami. Por cierto, también entrevistamos a un tal David Sanz de una publicación llamada Marca Player, una nueva revista que acaba de empezar y que necesitaba un pequeño empujón para darse a conocer.

Si sólo en el primer mes hemos tenido todo esto, ¿te vas a perder un solo programa de Blade FM? Si estás interesado en escuchar algunos de los programas ya emitidos, no dudes en visitar *www.bladefm.es*. Allí encontrarás todos los programas de esta cuarta temporada. Por cierto, ¿os he dicho que Nacho Vidal fue el padrino de nuestro primer programa?

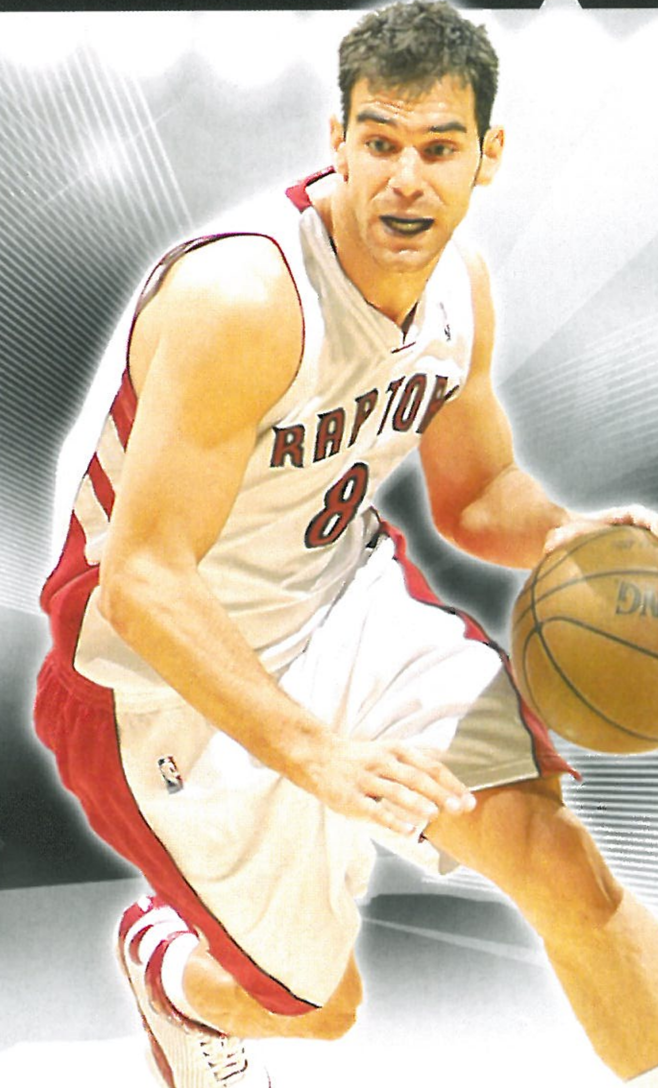




MÁS NOVEDADES

- Actualizaciones automáticas de las plantillas (24/7) a través de Xbox LIVE®/PSN
- Modo multijugador online de hasta 5 contra 5.
- Gráficos HD mejorados aún más reales





ESTA TEMPORADA ES NUESTRA

NBA.COM







PLAYSTATION 3

PlayStation 2





MARCA player

el rincon de AKIHABARABLUES.COM

Terroríficamente en decadencia

por Casidios

Mis compañeros me han obligado a hablar de videojuegos de terror en esta página, de los survival horrors que se pusieron de moda tras las dos primeras partes de Resident Evil y Silent Hill y que ahora andan de capa caída. Para mi gusto, Dead Rising es el mejor exponente del género en la actual generación de consolas, pero por su sentido del humor consideran que no atiende a los estándares del género. ¿Habéis visto un juego en el que sea más necesario sobrevivir que en él? Con un cronómetro que no puedes perder de vista y una población de más de 6000 zombies dispuestos a devorarte, no creo que sea para reírse mucho.

Dead Rising tiene sentido del humor, pero no por ello deja de ser un título de terror. Es un homenaje a las películas de zombies que inventó George Romero, donde las risas estaban tan aseguradas como los litros de sangre y las vísceras salpicando la pantalla. Sea como fuere, en los últimos tiempos los survival han evolucionado hasta casi fusionarse con la acción y cada vez son más parecidos a sus respectivas películas y no inspiradores de las mismas...

Personalmente, el momento más intenso que he visto en un survival es la repentina aparición de "Cabeza Pirámide" en Silent Hill 2. Has recorrido todo el hospital, te has cargado a unas cuantas enfermeras sexy y, cuando llegas al sótano, cuando crees que tienes la situación controlada, aparece un enemigo que no sólo no puede morir, sino que no se cansa de perseguirte, lentamente, como un dinosaurio que sale del ámbar con el hambre acumulada de millones de años. Abrazado por la oscuridad y la amenaza de sentirte perseguido por tal engendro, esa huida se ha grabó en mi mente como la súbita aparición del alien del estómago de John Hurt.

Hay otros momentazos de los survival que podríamos destacar: el giro de cabeza del primer zombie de Resident Evil o el primer encuentro con un licker en la mansión. Pero más que dar miedo, lo que acojonaba era enfrentarse a él cuando ya te habías tomado las hierbas verdes y tenías la munición al mínimo.

El género de los survival debería re-evolucionar y buscar de nuevo en sus orígenes. Tomar como ejemplo el terror psicológico de El Resplandor; el sentido del humor gore de Braindead, o incluso el terror adolescente que se construyó con la saga de Pesadilla en Elm Street. Y por favor, ¡que alguien fiche a Stephen King! Si Spielberg, Peter Jackson o Zack Snyder están colaborando en el desarrollo de videojuegos, ¿cómo es posible que el mejor novelista de terror de la historia aún no haya creado un guión para un videojuego?

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**. Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla: **redaccion@akihabarablues.com**



ESPECIAL DEAD SPACE

por Kristian

Lo ves y piensas que es más de lo mismo. Lo pruebas y no puedes soltarlo. Así es Dead Space, quizá, junto a la serie Project Zero, el juego más terrorífico de los últimos tiempos. Sus recursos: Una esencia de homenaje al cine de terror del espacio, con toques de Alien, con mucho de Horizonte Final y con un valor de producción de altísimo nivel, comparable a las grandes películas del género. Gran parte de la culpa del gran acabado de Dead Space la tiene Glen Schofield, quizá el Productor más sexy del planeta, un enamorado de la Ciencia Ficción que no se arrugó ante la tarea de crear el primer Survival Horror de la historia de Electronic Arts.

Uno puede pensar, de forma absolutamente ventajista, que el éxito de Dead Space era previsible y que el equipo del buenorro de Schofield jugaba sobre seguro. Pues bien, ¿Qué me diríais si os cuento que el próximo proyecto de Glen y los suyos es "El Padrino 2"? ¿Todavía pensáis que Mr. Universo no se complica la vida? Ahora vas y lo cascas.

Más allá de consideraciones puntuales sobre el potencial de Dead Space, me gustaría llamar la atención desde estas líneas del cambio de actitud de Electronic Arts con respecto a su política de lanzamientos. Si hace no demasiados años sobreexplotaban las licencias, ahora, con juegos del calibre de Mirror's Edge o Dead Space, han sacado pecho. Ya veremos si las ventas responden.

Pero mientras los inocentes niños apuran sus cartas de Navidad, ingeniándoselas para engañar a Papa Noël con falsos motivos por los que merecen ser premiados con un juego dirigido a un público de + 18, y los más golferas maquinan cómo ahorrarse los 60 € del ala con la picaresca de los grandes almacenes, a un servidor se le cae la lagrimita recorriendo los pasillos del que, posiblemente, sea el mejor Survival Horror del año. Y con diferencia.

Dead Space es redondo. Es casi perfecto. No por sus gráficos - que son buenísimos - ni por su doblaje - de mucho nivel -, sino porque no despilfarra el potencial de la Current-Gen en efectos de lucimiento sino en crear una atmósfera capaz de sorprender y atrapar irremediablemente hasta al jugador más curtido en el género. Una genialidad que, por cierto, no merece esa afrenta al espectador que es la cinta "Dead Space: Perdición".

Glen Schofield

Productor de Dead Space
Mr. Universo
Pintor Renacentista

VARIAS PLATAFORMAS

Recupera tu tabla para dos juegos

'Skate it', para Wii y Nintendo DS, y 'Skate 2', para Xbox 360 yPlaystation 3 recuperan los juegos de Skate-board. El primero ya está a la venta, el segundo saldrá a primeros de 2009

Los videojuegos de skate no empiezan y acaban en los que de la franquicia del gran Tony Hawk, como demuestran estos dos títulos de carácterísticas totamente diferentes. ***Skate it*** (en la imagen inferior) es un simulador que está diseñado pensando en la Wii de Nintendo, ya que se puede utilizar la balance board (que se vende conjuntamente con *Wii Fit*). También se edita una versión para la consola portatil de Nintendo, en la que su pantalla táctil juega un importante papel.

El otro título, ***Skate 2*** (en la imagen superior) está dirigido a jugones ya curtidos, e intenta utilizar toda la potencia de Playstation 3 y Xbox 360 para una aventura futurista. La acción del juego tendrá lugar en una ciudad en la que se ha prohibido el uso de monopatines, por lo que las autoridades persiguen con saña a los skaters, y han distribuido por todo el paisaje urbano obstáculos para impedir la práctica de este deporte. ***Skate it*** está ya a la venta, y ***Skate 2*** lo estará a principios de 2009







RTVE en las consolas

Está claro desde hace tiempo que la televisión tendrá que convertirse en algun momento en el terminal por el cual cualquiera pueda acceder a Internet. Los más antiguos aún recordarán el proyecto net tv, apadrinado por Bill Gates y que finalmente quedó en nada. Pues bien Radiotelevisión Española está trabajando en un interesante proyecto en este sentido. El asunto consiste en permitir el acceso a todos los contenidos de su página web *rtve.es* a traves de las redes online de las sistema de videojuego, ofertando todos los servicios que tiene ahora en la red.

La cosa es sencilla, te conectas a Windows Live, PlayStation Network o WiiWare y entras en la página de nuestra televisión pública. ¿Y eso para que lo quiero? Pues por si no lo sabes, ahora mismo, si te has perdido algún capitulo de tu serie favorita o alguna de esas tertulias sesudas que tanto te entusiasman, los tienes a tu disposición durante una semana después de su emisión para poder descargártelo. Los más nostálgicos, además, pueden descargarse series históricas de TVE. Todo estó lo podremos hacer con nuestra consola y verlo en la tele, sin necesidad del ordenador. El objetivo es que funcione en verano de 2009 y según hemos podido saber, las negociaciones con Microsoft están bastante avanzadas..



Rafael Vico
Redactor del programa Insert Coin

¡Los videojuegos son malos

¡EL ETERNO DILEMA! LOS VIDEOJUEGOS nunca han sido malos. A todo el mundo le gustan los videojuegos. ¿Es posible que un niño se pase todo el día agarrado al mando y de pronto lo abandone por otras cosas más interesantes? Cuando ocurre eso es que se ha dado cuenta de su propia inutilidad con la consola y busca la excusa fácil: "no me gusta". Si es realmente malo, un auténtico patán, incapaz de pasar la primera tubería del Mario Bros porque no sabe saltar y avanzar al mismo tiempo, debería reconocerlo en lugar de frustrar a los demás.

Los jugadores malos se reconocen a distancia. Los que afirman que los videojuegos son absurdos son los más comunes. Pero el padre que regaña a sus hijos por jugar demasiado también se descubre. Seguramente, lño que no desea es enfrentarse a su vástago en una lucha de igual a igual, donde quedaría patente su torpeza suprema, y donde la paliza sin precedentes supondría tal humillación que perdería toda su autoridad para quedar revelado como lo que es... un inepto incapaz de coordinar sus músculos para que trabajen al unísono.

Si echas cuentas tomarás conciencia de que hay mucho inútil. Es cierto. Aunque seas de los que siempre pierde, estás muy arriba en la cadena evolutiva comparado con los jugadores malos. Incluso en Insert Coin los tenemos. Basta echar un vistazo a nuestros análisis para descubrir fácilmente al torpe de la casa. Si tienes dudas, examina con atención el programa y te darás cuenta enseguida.

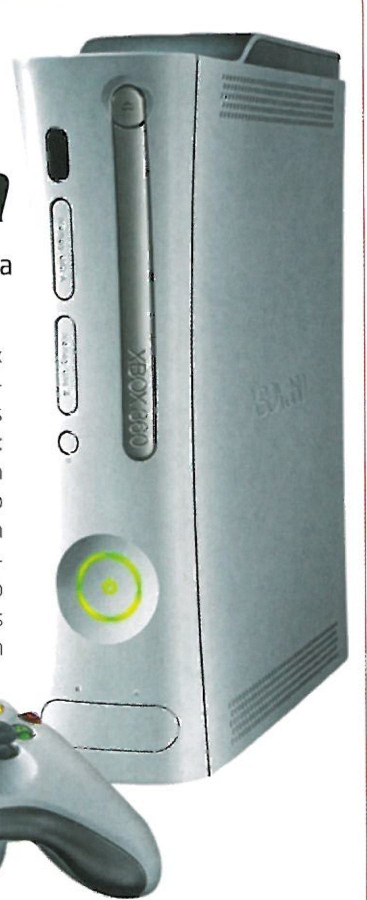
> "Decir "humano" es decir "jugador", y jugadores malos hay tantos como granos de arena en la playa"

Lo cierto es que decir "humano" es decir "jugador", y jugadores malos hay tantos como granos de arena en la playa tanto a los videojuegos como al parchís. Parece que se ponen de acuerdo para demonizar los videojuegos y apartar la terrible sospecha de ellos, pero los videojuegos no son malos... la mayoría de los "jugadores" sí.

XBOX 360

Soluciones de memoria

Microsoft pone a disposición de los usuarios de su consola varias formas de conseguir un disco duro.

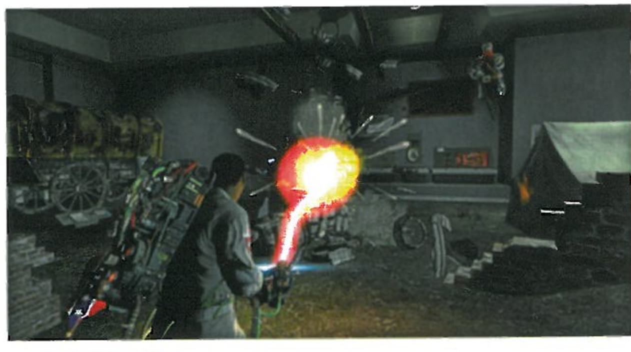


Con la entrada en funcionamiento de la Nueva Experiencia Xbox Microsoft ha habilitado la página http://www.xboxstorage-upgrade.com, para solucionar los problemas de memoria. Los poseedores de una Xbox 360 Core System tienen tres posibilidades.: los que son miembros de Xbox Live y no tienen disco duro, o sólo tienen una unidad de memoria de 64MB, pueden escoger entre la de 512MB o una unidad de disco duro de 20GB que rondará los 20 euros. Para miem bros de Live con una unidad de memoria de 256 o 512MB existe la posibilidad de solicitar un disco duro al mismo precio. Y para aquellos que no estén suscritos a este servicio y además no tenga disco duro, por unos 30 euros, aproximadamente, ofrecen el disco duro más una suscripción anual a Live Gold. Por otro lado, los dueños de una Xbox 360 Arcade tienen dos opciones. Quienes no tengan disco duro pueden conseguir uno de 20GB al mismo precio que los anteriores. A su vez, si tampoco están suscritos a Live pueden elegir la opción de disco duro más un año de Live Gold por 30 euros aproximadamente.

TODAS LAS PLATAFORMAS

'Los Cazafantasmas' saldrá finalmente a la venta en 2009





Atari se hará cargo del lanzamiento del juego basado en la licencia cinematográfica de los 80.

La fusión entre Activision y Blizzard dejó en el 'dique seco' un juego que había levantado bastantes expectativas, el basado en el filme ***Los cazafantasmas***. Las expectativas no eran infundadas, porque, aparte de los millones de fans de la saga interesados en el titulo, la opinión de los afortunados que pudieron echarle un primer vistazo era bastante positiva. Y es que el juego estaba prácticamente acabado, hasta el punto de que se enseñó a la prensa especializada para que lo valorara. Después de la suspensión de su lanzamiento, parece que el propio Dan Aykroyd, actor y coguionista del filme y que participó activamente en el desarrollo del juego, se interesó personalemente en que éste no se quedara sin llegar al público. Finalmente, como ya se rumoreba desde hace unos meses, Atari, que tiene bastantes esperanzas en que funcione bien, lo pondrá a la venta en 2009.



Jorge Mediavilla

YAHOO! JUEGOS

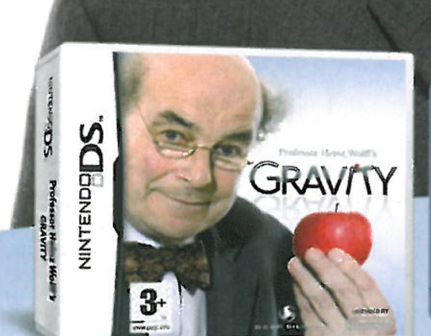
El día del orgullo 'Hardcore'

HOY POR HOY NADIE PONE en duda que Nintendo ha ganado esta generación de consolas. Además, para más INRI lo ha hecho con una máquina inferior. Doble combo y KO a sus competidores a las primeras de cambio. La clave no estaba en la consola, sino en el mando, y no se trataba de seguir centrando la atención sobre los 'enganchaos' de toda la vida, sino ampliar el espectro de jugadores. Lo han conseguido, su victoria es completa y lo han logrado como mandan los manuales de mercadotecnia: innovando. Nintendo estuvo en el infierno un añito, como el Atleti, y ha vuelto a Primera División como el Superdepor, algo que no es nada fácil, y si no que se lo digan a Sega...

Pero desgraciadamente no todo pueden ser piropos para Miyamoto y compañía. Por el camino se han dejado a los 'hardcore' (los que jugamos mucho más de lo que deberíamos), esos molestos usuarios que no hacen más que pedir disco duro y que no se sacian con juegos tan 'hardcore' como *Super Smash Bros Brawl*, *Mario Kart* o *Wii Fit* (¿Se puede saber qué entienden en Nintendo por juegos 'hardcore'?).

Dejarse atrás a los 'nintenderos' de toda la vida atrás, seamos francos, es bastante inmoral. Ellos estuvieron ahí defendiendo a Nintendo en los peores momentos. ¡Nos les abandonen, ellos nunca lo harían! Vale que Wii no pueda correr un *Gears of War 2*, pero al menos intenten un sucedáneo.

Por todo esto, decreto unilateralmente hoy el día del orgullo 'hardcore'. Nosotros, los jugones de toda la vida, lo que hemos tirado del carro fielmente hasta ahora, no nos declaramos contrarios a los juegos casuales (¡Ni siquiera a *Wii Play*!), pero reivindicamos más *Gears of War*, más *Resistance*... Firmado: Plataforma pro Hardcore, cuya sede social se encuentra en el blog de juegos de Yahoo!


NINTENDO DS
Professor Heinz Wolff's
GRAVITY
3+




DEEP SILVER



Lipspistaos

Tras varios años de hegemonía, SingStar verá amenazado su trono como indiscutible rey de los "juegos karaoke"; a pesar de lo que parece, Lips es mucho más que una simple copia.

Cuando una saga tiene el éxito de *SingStar*, la competencia se suele desvivir por ofrecer algo similar tan rápido como puede, lo que también suele ocurrir es que la imitación suele ser de una calidad muy inferior al original. En este caso no es así y por partida doble. Microsoft no ha tenido prisa por robarle protagonismo a *SingStar* y, ahora que al fin se ha propuesto hacerlo, su producto supera en todos los aspectos al título creado por los estudios londinenses de Sony. **Lips** es, como es evidente, un juego de karaoke, todo lo que rodea a este concepto (que no es poco en el caso del título de Microsoft) es lo que lo convierte en un título diferente. Para empezar, el juego incluye dos micrófonos inalámbricos (algo que Sony prometió hacer con la llegada del primer SingStar para PS3, pero que nunca hizo), con una serie de orificios en su base por los que veremos luz de diferentes colores que cambiará al ritmo de la música y, lo que es realmente importante a la hora de jugar, un sensor de movimiento. Dicho sensor te permitirá comenzar la partida o abandonarla en cualquier momento (si el micro se mueve, alguien querrá jugar) y otorgará al jugador una cantidad extra de puntos si lo agita del modo adecuado en el momento idóneo. Ya son muchas las ventajas sobre SingStar... pero aún hay más. Lips incluye nada menos que 40 cancionesseleccionadas para el público español. Por un lado, cada tema puede ser interpretada solo o acompañado, en modo dueto o competición, podremos elegir un tipo de percusión para cuando demos palmadas con el micro, el eco para nuestra voz... Y cuando te canses de sus 40 canciones, siempre puedes descargar más a través de Xbox Live y hasta utilizar tu reproductor de MP3. › **Por Lazaro "DOC" Fernández**

Acercade DEpisTaoS

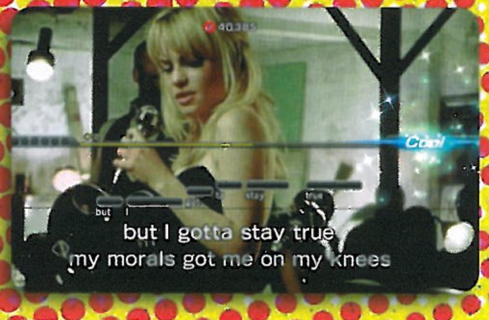
La trayectoria de Despistaos está siendo meteórica, con paso firme y gran profesionalidad. En su quinto año de vida, la banda nos presentará en octubre su doble álbum recopilatorio "Lo que hemos vivido". Durante este verano, Despistaos se han vuelto a meter en el estudio para grabar varias canciones y versionear algunos de sus temas más conocidos, con colaboraciones de lujo como Dani de El Canto del Loco en 'Nada de que hablar' y 'Hasta que pase la tormenta', Iker de Dikers en 'El único espectador'.Todo esto apoyado con un nuevo sonido en la producción a cargo del americano Joe Marlett (No Way Out, Blink 182, Foo Fighters, Queens Of The Stone Age...) En este disco se incluye el tema ¿Física o química?, compuesto expresamente por Despistaos para la exitosa serie de TV de Antena 3, que vuelve en septiembre con una nueva temporada. La canción forma parte de la nueva cabecera y esta incluida en algunos de los episodios. Todas estas nuevas grabaciones, junto a sus canciones más conocidas formarán parte de '¿Lo que hemos vivido?', álbum ya a la venta.



Online

› **The Sign**	Ace of Base
› **A Quién Le Importa**	Alaska y Dinarama
› **Corazón Partío**	Alejandro Sanz
› **No One**	Alicia Keys
› **Flaca**	Andrés Calamaro
› **Complicated**	Avril Lavigne
› **Baila Mi Corazón**	Belanova
› **Stand By Me**	Ben E. King
› **Irreplaceable**	Beyoncé
› **Completamente**	Chetes
› **Yellow**	Coldplay
› **Quién Me Iba A Decir**	David Bisbal
› **Personal Jesus**	Depeche Mode
› **Cada Dos Minutos**	Despistaos
› **White Flag**	Dido
› **Mercy**	Duffy
› **En Algun Lugar**	Duncan Dhu
› **Let's Groove**	Earth, Wind & Fire
› **Demasiado Tarde**	El Sueño de Morfeo
› **No Te Pido Flores**	Fanny Lu
› **Che Che Cole**	Héctor Lavoe
› **Olé**	Jarabe de Palo
› **Ring Of Fire**	Johnny Cash
› **Love At First Sight**	Kylie Minogue
› **Perdoname**	La Factoria
› **Bleeding Love**	Leona Lewis
› **Un Hombre Busca Una Mujer**	Luis Miguel
› **Makes Me Wonder**	Maroon 5
› **Rome Wasn't Built In A Day**	Morcheeba
› **In Bloom**	Nirvana
› **Young Folks**	Peter Bjorn And John
› **Olvidame Y Pega La Vuelta**	Pimpinela
› **Another One Bites The Dust**	Queen
› **Fake Plastic Trees**	Radiohead
› **Umbrella**	Rihanna
› **Listen To Your Heart**	Roxette
› **Love Song**	Sara Bareilles
› **Bidi Bidi Bom Bom**	Selena
› **A Puro Dolor**	Son by Four
› **ABC**	The Jackson 5



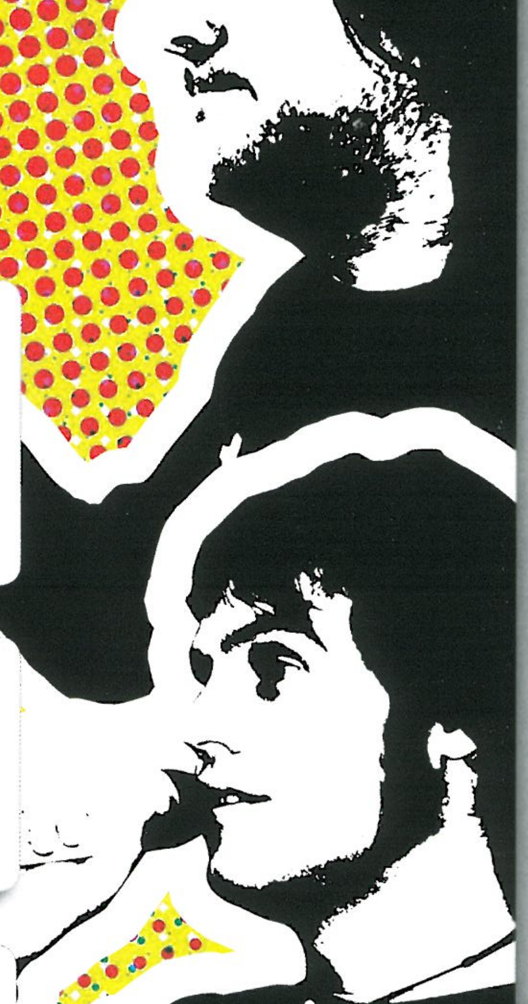




LA CANTANTE DUFFY HA prestado su imagen para el juego.

DANI DÁNDOLO TODO JUNTO a Crespo cantando un tema de Pimpinela.





3 anécdotas de cuando cantamos con ellos

SE NOS OCURRIÓ batirnos en duelo con Dani, el cantante de Despistaos, cantando su propia canción, "Cada Dos Minutos"... ¡y ganamos!

EL MOMENTO MÁS apoteósico llegó cuando Dani y Crespo se pusieron a cantar juntos "Olvídame y Pega la Vuelta", de Pimpinela.

ISMA, ANTIGUO PROFE de inglés, se atrevió con "Mercy" de Duffy... las risas alcanzaron tal volumen que al final no supimos si ganó él o Íñigo, el batería de los Despis.

Micros

EL JUEGO INCLUYE dos micrófonos inalámbricos con una serie de orificios en su base, por los que sale luz de colores al ritmo de la música, y un sensor de movimiento, que es lo que los hace realmente únicos. Si quieres unirte a una partida, bastará con mover el micro, podrás hacer sonidos de percusión (configurables para cada canción) dando palmas con ellos en las manos (o agitándolos con fuerza, claro) y en determinados momentos de cada interpretación aparecerá un icono en pantalla que te indicará un determinado movimiento a realizar; imítalo y multiplicarás tu puntuación. Además, en el modo "Bomba de Tiempo" tendrás que llenar un vaso de agua virtual cantando y apagar la mecha de la bomba inclinando, directamente, el micrófono.

XBOX 360

Más música, descargas, MP3...

AUNQUE TENDRÁS QUE dar muchas fiestas en casa para aburrirte de todos los modos de juego y todas las canciones que incluye Lips, puede que algún día lo hagas... o quizá lo que te gustaría sería cantar canciones de tus grupos preferidosm algo que podrás hacer con Lips. Introduce un CD de tu grupo preferido (solo si tienes disco duro en la consola) o conecta tu reproductor de audio MP3 a tu consola y canta tus temas preferidos; ¡Lips puntuará tu actuación igualmente! Aunque no esperes ver la letra de las canciones, claro.

Acompañamientos

LIPS ES EL título perfecto para cualquier fiesta: siempre hay público mientras alguien canta, se puede compartir una canción en el modo dueto o competir por la victoria representando el mismo tema, hay varios modos para elegir... pero además, el público también podrá intervenir en las canciones, ya que podrás conectar hasta cuatro mandos de Xbox 360 para realizar todo tipo de sonidos de percusión, aumentando la diversión y el número de jugadores a la nada despreciable cifra de seis.

EMPIEZA LA GUERRA

EL GRAN RETO EMPIEZA YA, CREA TU BANDA CON MUCHO ESTILO

Ya os avisamos el mes pasado que estábamos preparando algo bueno con Saints Row 2. El primer paso, crearos una banda para participar en la gran guerra que el mes que viene va a comenzar. Valen tanto en el juego, como con un puñado de amiguetes disfrazados de gángsters. La cosa es parecer lo más chungo que puedas, solo o en compañía de alguien.





Los premios, van a ser tan exclusivos como codiciados, y los mejores se van a batir el cobre en una votación pública el mes que viene. Por el momento, no podemos revelaros el premio, pero es algo que todo fan de Saints Row estar suspirando por poseer.. Enviad todo lo que se os ocurra a concursos@marcaplayer.es. Valen fotos, videos, dibujos, etc... Podéis incluso rapear. Si no sabéis a qué nos referimos podéis escuchar la canción que creó el artista, y que hemos colgado en nuestro blog, que se encuentra en la siguiente dirección de internet: *www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/*. Suerte a todos los aprendices de mafioso, y ya sabéis que en el amor y en la guerra todo vale. ¡Y esto va a ser una guerra digna de ser recordada!





¿HÉROES O VILLANOS?
¿POR QUÉ ELEGIR SI PUEDES SER AMBOS?
Entrada Infantil GRATIS
LEGO
BATMAN
EL VIDEOJUEGO
WWW.LEGOBATMANELVIDEOJUEGO.ES
YA DISPONIBLE
Domina exclusivos accesorios, movimientos, artilugios y armas de superhéroe.
Explora tu lado oscuro y hazte con los poderes de tus villanos favoritos.
7+
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION 3
PSP
PlayStation 2
NINTENDO DS
Wii
TT games
DC
WB

Entrevista Exclusiva

'Mi experto en perros'

"Debes pensar como el líder de la manada"



Cesar Millán, 'el hombre que susurraba a los perros', se ha hecho famoso por su método de adiestramiento gracias a sus libros y su serie de televisión. Ahora, su método llega en formato videojuego para Nintendo DS y PC.

› ¿Puedes explicarnos cómo te involucraste en el desarrollo de 'Mi experto en perros'?

› Ubisoft contactó con nosotros y nos presentó una oferta para crear un juego de entrenamiento virtual, educativo e interactivo, basado en mis técnicas, y me preguntó si estaría interesado. Siempre he creído que buscar nuevas formas de informar y educar a la gente es extremadamente importante, así que estaba emocionado ante esta oportunidad.

› ¿Puedes decirnos cómo has trabajado con Ubisoft, cómo ha sido tu papel?

› El equipo creativo de Ubisoft usó el programa de televisión 'El encantador de perros' y mis libros 'El método de César' y 'El líder de la manada' para crear casos de estudio basados en comportamientos reales y en las causas de esos problemas. Durante el desarrollo teníamos la ilusión, mi mujer y yo, de ver los detalles finales y el resultado de cada caso, incluyendo cómo se comportarían los perros y qué técnicas tendría que usar el jugador para ver un cambio positivo en la conducta del perro.

› ¿Crees que el juego refleja fielmente tu postura en cuanto a cómo educar a un perro?

› ¡Desde luego! Los perros virtuales están muy bien diseñados. Están programados para vivir el momento, como cualquier otro perro. Cada caso del juego se ha creado basándose en casos de estudio del Centro de Psicología Canina, y los perros responderán negativa o positivamente a las elecciones que hagas. Los jugadores usarán mi técnica de fórmula de satisfacción, las correcciones suaves y las recompensas, y aplicarán con cuidado las reglas y los límites necesarios para tratar una gran variedad de problemas.

› ¿Cómo puede ayudar este juego al dueño de un perro para interactuar con su animal?

› Para ayudar y entrenar a un perro, el juego comienza por observarlo. Tienes que observar el comportamiento del perro y hacer una prueba de su energía y su estado mental, y luego pasar a la fórmula de satisfacción: ejercicio, disciplina y, por último, afecto. Hay que satisfacer las necesidades del perro en un orden determinado para llegar a la calma sumisa y crear un equilibrio. Tienes que dominar el paseo, encargar al perro tareas que ocupen su mente y su cuerpo, y saber cuándo corregir un problema de comportamiento y cuándo recompensar cambios positivos. Hemos tenido mucho cuidado para asegurarnos de que la forma en que te acercas al perro en el juego es la más cercana posible a una interactuación con un perro real... Así puedes coger los principios que aprendes en el juego y aplicarlos con tu perro en casa.

› ¿Qué ofrece el juego que sea distinto a lo que puedes encontrar en un libro o un DVD?

› Los libros y DVDs son materiales de referencia fantásticos que pueden ayudarte a aprender las técnicas y los pasos necesarios para que un perro alcance su equilibrio, pero el videojuego te ofrece una experiencia interactiva. Te permite probar algunos de los conceptos aprendidos en un entorno seguro, donde los fallos no tienen malas consecuencias. Es como llevar ruedas de apoyo en una bicicleta. Te ayuda a entrenar tu propia mente y a hacer que pienses como un verdadero líder de la manada.

› ¿Cuál es el principal beneficio del juego?

› Practicar, practicar y practicar de forma virtual. La práctica y la constancia son fundamentales cuando ayudas y entrenas a un perro. El juego te da horas y horas de experiencia virtual y te acostumbra a pensar en términos de energía de tu perro y tuya. Es importante llevar esa mentalidad a la vida, donde puedes ser, por fin, el líder de la manada calmado-enérgico que tu perro necesita

› Por Gustavo Maeso

adiestra a tus PERROS

Mi Experto en perros

CON CÉSAR MILLÁN

> Observación/Diagnóstico

El juego nos convierte en un adiestrador de perros y la primera fase es la de observación. Recibiremos al perro en cuestión, observaremos su comportamiento, además de las explicaciones de su dueño. Entonces, tendremos que dar un diagnóstico del problema, ayudados por los consejos de Cesar Millán: hiperactividad, miedos, obsesión, ansiedad, agresividad...



> Ejercicio

La primera fase del método de César es el ejercicio. Es la actividad más importante que deben realizar juntos el ser humano y el perro. En el juego hay que pasear al perro siguiendo determinadas pautas, corrigiéndole cuando fije la atención en otras cosas, cuando vaya demasiado rápido. Hay que pasear con actitud firme y tranquila, como un líder de la manada.





> Disciplina

Después del ejercicio llega la disciplina. Aquí hay que establecer una serie de técnicas para marcar reglas, potenciar buenos hábitos y hacer desaparecer malos comportamientos. El juego enseña una serie de técnicas que hay que saber superar, dependiendo del problema concreto de cada perro. La disciplina es fundamental y hay que ser muy constantes.

CÉSAR DICE...

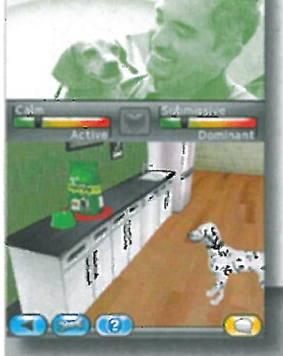
Para empezar el paseo, tira de la correa hacia delante. Antes de ponerte en marcha, asegúrate de que el perro está tranquilo y sumiso, y tú, firme y sereno.





> Cariño

El cariño viene justo al final, y sólo debe aplicarse cuando el perro esté sumiso y tranquilo. La mayor muestra de cariño del líder de la manada hacia el perro es el acto de darle de comer. En el juego aprendemos a hacerlo de forma correcta, con el perro sumiso, tranquilo y obediente. Primero, como el líder, y luego, éste le ofrece comida al resto de la manada.



¡Y lo pusimos en práctica!



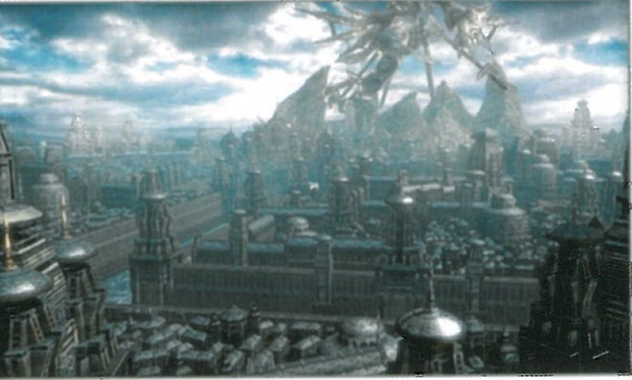
> Os presentamos... a Pancho. Teníamos que hacerlo. Después de un buen número de horas jugando al juego de 'Mi Experto en Perros. Con Cesar Millán' ya nos sentíamos los líderes de la manada. Así que buscamos a un perro en el que poder practicar nuestros conocimientos, y ese perro era Pancho, un pastor catalán de seis años con problemas de hiperactividad y obsesión. Y las técnicas de César ¡Funcionan! En la foto número 1 se puede ver cómo Pancho está sumiso y tranquilo frente a la puerta de casa, mientras llaman al timbre. En la foto 2 fuimos capaces de pasearlo en actitud sumisa. En la foto número 3 le corregimos para que no haga caso a alguna distracción (firmes y decididos). En la 4 conseguimos que esté tranquilo sin coger un juguete infantil que le obsesionaba y que quería mordisquear.

THE LAST REMNANT

Objetos de poder

Lo último de Square-Enix para Xbox 360 va de rol por turnos y gira en torno a unas reliquias milenarias, llegadas de quién sabe dónde, que dan poderes especiales. Es un juego, pero Nacho Ares nos ha ayudado a buscar nuestros 'objetos de poder'.







Hace miles de años aparecieron una serie de objetos, de distinta forma y tamaño, que otorgaban colosales poderes a aquellos que los poseían. Lógicamente, las mayores potencias sobre la Tierra lucharon por ellas en una encarnizada guerra, que acabó con el equilibrio y la igualdad que reinaba hasta entonces en el mundo. Desde entonces, la gente se ha agrupado en torno a las reliquias restantes, aislándose del resto de la humanidad.

No se trata del argumento de la próxima novela de Ken Follet, sino del próximo éxito de Square-Enix para Xbox 360 (y pronto también en PS3). Un juego de rol por turnos al más puro estilo japonés, con montones de menús, mucha conversación y un diseño tan trabajado que hace de cada escena de vídeo un verdadero espectáculo para los jugadores. La historia, detrás de todo esto, no desmerece el trasfondo esotérico-mágico que tanto interés despierta.

Encarnamos a un par de hermanos, Rush e Irina, hijos de científicos que buscan las reliquias poderosas, pero entonces un extraño personaje secuestra a Irina, con oscuras intenciones. Paralelamente, un extraño personaje llamado El Conquistador, hace acto de aparición, buscando las reliquias a golpe de espada. De esta manera, Rush, casi sin darse cuenta se ve en medio de una trama que juega con el destino del mundo, y... ¿qué tienen en común Rush y el Conquistador?

Y es que lo mejor del juego, por lo que hemos visto, es su envolvente historia. Lo que no quiere decir que *The Last Remnant* vaya a ser un 'chufo' en los demás aspectos. Sólo hay que darse cuenta de que utiliza el motor gráfico ***Unreal Engine 3*** (que usa entre otros, *Gears of War 2*) para darse cuenta de que no va a ser sólo trasfondo y cuchufleta. Con echar un vistazo a cualquiera de las imágenes del juego que acompañan el reportaje, se sabe por dónde irán los tiros.

> Por el mundo hay desperdigados ciertos objetos, Remnants, que otorgan poderes a los que los tengan

Además, el sistema de combate por turnos se ha modificado para ofrecer un enfoque algo más táctico que lo que viene siendo habitual, teniendo siempre presente que se trata de un juego de rol al más puro estilo oriental, con lo que los menús siguen siendo los presidentes del gobierno Remnant.

El mes que viene veremos si merece tanto la pena como los objetos de poder en la vida real. Por si acaso no es así, aquí os enseñamos nuestros 'Remnants'.› ***Por Juan García***

NACHO ARES
- › Director de la Revista de Arqueología, referente del tema en nuestro país.
- › Más de 300 artículos publicados en distintas publicaciones.
- › Uno de los egiptólogos más reputados de nuestro país y un verdadero experto en los llamados 'objetos de poder'.



Calaveras de cristal

Mejor que las de Indiana Jones

Las calaveras de cristal, tan de moda por la película de Indiana Jones, son un objeto real. Rondan los 15 ejemplares, tallados en cristal de Cuarzo. Su origen, objeto e incluso método con el que fueron esculpidas sigue siendo un verdadero misterio.



Pirámide de Gizeh

La última maravilla en pie

Construida en el año 2570 a. de C. fue la edificación más grande sobre la Tierra hasta bien entrado el siglo XIX. Su construcción sigue siendo un gran enigma por la perfección de su localización y de sus proporciones. Tal vez nunca sepamos toda la verdad sobre los misterios que encierra.

en el mundo



ESTOS SON ALGUNOS DE los protagonistas de la aventura, que por cierto tiene tal extensión que se han tenido que usar dos DVDs para incluir todo lo que Square-Enix tenía que contar.

Disco faistos

Un disco venido de otro tiempo

Descubierto hace 100 años, se trata de uno de los grandes misterios de la arqueología. No se conocen ni su utilidad ni la época exacta a la que pertenece. Tal es el misterio, que se ha llegado a dudar de su autenticidad.

Guerreros de Terracota

Una tumba aún por descubrir

Los archifamosos guerreros de terracota forman parte de una gran tumba, construida en el siglo III a. de C. para el primer emperador Qin. Lo grande del asunto es que aún no se ha llegado a la tumba de verdad, en la que se dice que hay una maqueta de toda china, con ríos, montañas...



BUZZ: EL MULTICONCURSO

El test que te salga de los botones

Si no tienes suficiente con las 5.000 preguntas del primer *Buzz!* para Ps3, te mostramos como ampliarlas con tus propios cuestionarios.

La llegada de la saga *Buzz!* a PlayStation 3 ha provocado una auténtica revolución en el género de videojuegos llamados "sociales". Cinco mil preguntas, juego en red... y lo más importante, la posibilidad de crear tus propios cuestionarios (limitados a ocho preguntas, para bien o para mal) y compartirlos con cualquier usuario del juego a través de internet.

La página web www.mybuzzquiz.com te permitirá subir tus propios cuestionarios (tal y como te explicamos abajo), ver cuánta gente ha participado en ellos y conocer qué cuestionarios son los más jugados y cuáles los mejor valorados. Los Simpson, el corazón, dibujos animados de la infancia... En internet hay sitio para todo tipo de cuestionarios y en más de una ocasión te sorprenderá la dificultad de los mismos. ¿Te crees capaz de plantear un auténtico reto con tus preguntas? ¡Demuéstralo con *Buzz!* › ***Por Lazaro "DOC" Fernández***



1.- Entra en MyBuzzQuiz

PARA EMPEZAR a crear tu propio cuestionario tendrás que entrar en la página www.mybuzzquiz.com. Allí tendrás que utilizar tu nombre de usuario y contraseña de PSN y tendrás a tu disposición varias opciones.



2.- Selecciona "Crear Concurso"

UNA VEZ HAYAS modificado la imagen del perfil a tu gusto, inmediatamente deberás seleccionar la opción "Crear Concurso". Lo primero que tendrás que hacer es darle un nombre; hazlo y después pulsa "Siguiente".



3.- Define tu concurso

ANTES DE CREAR tus propias preguntas, deberás definir tu concurso en pocas palabras. Dicha definición debería servir para orientar a los jugadores que se interesen en tu concurso sobre la temática de sus ocho preguntas.



4.- Preguntas y respuestas

LA PARTE MÁS larga de la creación de tu propio concurso está, lógicamente, en la confección de cada una de sus ocho preguntas, sus ocho respuestas correctas y sus otras veinticuatro respuestas erróneas. Toma ya.



5.- Detalles del cuestionario

TRAS LAS PREGUNTAS y las respuestas, deberás definir sobre qué trata tu cuestionario, si es apto para todos los públicos o sólo para adultos y con cuanta gente quieres compartirlo (todo el mundo, sólo amigos de PSN o, directamente, no compartirlo por internet).



6.- Cuestionario completado

YA HAS COMPLETADO tu cuestionario; ahora puedes probarlo directamente en la página www.mybuzzquiz.com, descubrir cuánta gente lo ha probado sin salir de la web o, directamente, descargarlo y probarlo en tu PlayStation 3 a través de *Buzz!: El Multiconcurso.*

Los cuestionarios más jugados de la red



¿Te sabes la letra? Vol.2

CREADO POR VICIRUS > ¿Te suena el concurso "Al pie de la letra"? El usuario Vicirus ha creado una versión reducida, de ocho preguntas, y sin música... pero igual de divertida que el concurso de la tele. Nos ha parecido un poco fácil, pero le damos un 3 (de 4).



"Dibus Animados" (2)

CREADO POR HEAZ > Si eres un fanático de los dibujos animados, sobre todo de los de Disney, Heaz pondrá a prueba tus conocimientos con ocho preguntas que los fans de la casa de Mickey y Donald adivinarán fácilmente. Igual, demasiado fácilmente. Le damos un 2 (de 4).



Cosas de España (1)

CREADO POR MAREA > ¿Sabes donde está La Alhambra? ¿Y Puerto Banús? Marea nos propone un cuestionario en el que se pregunta la situación exacta de ciertas construcciones o localizaciones repartidas por nuestro país. ¿Conoces bien España? Le hemos dado un 3 (de 4).



¿Quién es el cantante?

CREADO POR HEAZ > Heaz repite en el ránking gracias al más complejo cuestionario de los cuatro. Cada pregunta muestra una frase de una canción (española) y tendrás que adivinar a que grupo o cantante pertenece. Le hemos dado un 4 (de 4).



COMIENZA UNA PARTIDA, sólo o acompañado, y elige la opción "Preguntas MyBuzz".



NAVEGA ENTRE los cuestionarios, divididos en temática, ránking, etc. y elige el que más te guste.

¿Te crees capaz de plantear un auténtico reto con tus preguntas? Demuéstralo con *Buzz!*

Packs disponibles en PlayStation Store (4,99 euros)



Concurso de Películas de terror

SI ERES un amante de las películas de monstruos y las truculencias cinematográficas, con este paquete de preguntas vas a disfrutar a tope. Freddie Krueger, Amityville, Psicosis... Todos los grandes mitos cinematográficos de terror están en este pack.



Concurso de Comedias

EL PACK PERFECTO para disfrutar en compañía y, al mismo tiempo, "echar" unas risas con las mejores comedias del mundo del cine. Si eres un auténtico adicto de las mejores comedias de todos los tiempos, éste es sin duda tu pack. ¡Y no olvides tu buen humor, si pierdes!



Concurso Sobre Ciencia Ficción

¿CREES QUE SABES más que nadie sobre Star Wars? ¿Presumes de haber visto mil veces Blade Runner? ¿Sabes tanto de Los Cazafantasmas que podrías ser uno de ellos? Si has respondido sí a todas las preguntas, aún te quedan las mejores por responder en este pack.



Concurso Sobre Cultura Española

TODO EL MUNDO puede competir en trivialidades cotidianas, conocimientos sobre deportes o cine, pero... ¿qué hay de nuestra cultura? Si te las das de "cultureta" delante de tus amigos, este pack es la mejor manera de demostrarlo de forma definitiva.



Concurso Sobre Videojuegos

SI LOS VIDEOJUEGOS son para ti más que un simple hobby, si te has criado en los salones recreativos y crees que no hay mejor forma de pasar un "finde" que con un buen RPG, vas a disfrutar humillando a tus amigos con este pack de preguntas.



Concurso Safari National Geographic

DESDE PEQUEÑO has sentido auténtica fascinación por la naturaleza; fauna y flora son tu pasión pero... ¿podrías demostrar tus conocimientos con preguntas de National Geographic? Diviértete y disfruta con tus amigos y aprende con este pack.





BLIZZCON 08

15.000 fans haciendo el orco en Disneyland

Blizzard, los papás de World of Warcraft, Starcraft y Diablo, celebran su feria anual en Anaheim, junto a Disneyland. Y los orcos, elfos y demás razas extrañas eclipasaron por dos días a Mickey, Donald y compañía.

Blizzard es una compañía con algo especial. Y es que es la única desarrolladora de videojuegos capaz de organizar un evento anual, destinado a los fans de sus títulos y llenarlo con 15.000 personas sedientas de novedades, espectáculo y merchandising a toneladas (una gran parte de ellas, vestidas con extraños trajes de orcos, elfos y demás razas sacadas del universo World of Warcraft). Eso es la Blizzcon, y la edición de este año ha logrado eso: reunir a 15.000 'locos' de todo el mundo, que han viajado al centro de convenciones de Anaheim (California) un complejo hotelero junto a Disneyland, a pasárselo 'teta' con las novedades de la compañía californiana.

Por primera vez en una Blizzcon, Blizzard mostraba a sus fans versiones jugables de tres títulos, uno de cada una de sus tres exitosas licencias: *World of Warcraft: Wrath of the Lynch King* (la esperada expansión del más popular juego de rol online), *Diablo III* (el regreso de una leyenda del PC) y *Starcraft II* (la secuela de una de los juegos de estrategia más laureados de todos los tiempos). Así, los asistentes pudieron pasar varias horas en las interminables colas para jugar un puñado de minutos a estos tres esperados títulos. El primero de ellos acaba de llegar a las tiendas, pero los otros dos tardarán algunos meses (incluso algún años) en aparecer. Estas son las cosas de Blizzard, que son muy perfeccionistas ellos con sus juegos, y la calidad de los mismos lo agradece.



EL REY DE STARCRAFT

Acudir disfrazado de alguno de los personajes de *World of Warcraft* es casi obligatorio si vas a ir a una Blizzcon. Y si no tienes para disfraz, pues puedes llevar algún complemento, como la espada que luce nuestro amigo en la imagen. Otra posibilidad es llevar camisetas de los juegos de la compañía, camisetas negras de *Diablo* o *Starcraft*, más o menos como si acudieras a un concierto de rock, pero, en vez de llevar camisetas de Metallica o Iron Maiden, pues la llevas con los personajes de WoW. Pero la estética es muy similar.

En cuanto anuncios, pocos o ningunos. Que si una raza más confirmada para *Diablo III*, que si *Starcraft II* saldrá por entregas... Pero lo que sí se llevaron los asistentes fue un valioso regalo: una tarjetita con un código único que, además de obsequiarles con un oso polar como montura para su personaje de World of Warcraft, les dará acceso al a beta pública de Starcraft II (cuando ésta esté disponible, allá por el año 2009).

Pero no todo en una Blizzcon es jugar y anunciar novedades de los universos de Blizzard, sino que uno puede participar en el concurso de disfraces (con mil variedades de especímenes sacados del mundo de Warcraft), en el concurso de baile, en el de chistes o formar parte de cientos de actividades divertidas. Por supuesto, también se celebraron diferentes campeonatos de los juegos de la compañía y un madrile- »

Los asistentes a la Blizzcon08 se llevaron de regalo una clave exclusiva para participar en la beta abierta de Starcraft II. Eso sí, cuando ésta tenga lugar, dentro de mucho, mucho tiempo



¿TE VESTIRÍAS DE ELFA?

El concurso de disfraces está cada año más reñido.

1 CON TORTUGA y a lo loco. Esta muchacha ganó el concurso de disfraces de este año.
2 ESTE SOY YO, pero sentado en el trono de 'WoW: Wrath of the Lynch King'.
3 LA COMPETICIÓN de Warcraft III estuvo muy reñida. Un jugador madrileño fue subcampeón.
4 UNA CHICA UN poco pálida, pero muy bien vestida para llegar a la Blizzcon.
5 UN ORCO COREANO, que hizo un buen número de kilómetros para participar en el concurso.
6 EL MAQUILLAJE ES muy importante. En la feria había puestos para pintarse la cara.
7 OTRO DE LOS mejores disfraces del concurso, pero no se llevó el gato al agua.
8 JUEGO DE MESA de World of Warcraft, con miniaturas. Se podía jugar y podías recibir clases maestras de sus creadores.

ño, Pedro Moreno, se coló en la final de *Warcraft III*, aunque cayó derrotado por un correoso coreano. El centro de convenciones de Anaheim, además, estaba repleto de empresas que venden, fabrican o compran cosas relacionadas con *World of Warcraft* (juegos de cartas, de tablero, muñecos, camisetas para tu clan... de todo). Desde luego, era un paraíso para los fans de todo el mundo, que andaban a la carrera para cazar algún regalo o conseguir el autógrafo de algún miembro de los equipos de desarrollo de Blizzard. El contacto de los desarrolladores con los fans es uno de los platos fuertes de esta convención. Otra visita destacada fue la del dibujante Jim Lee, que firmó ejemplares de algunos de sus cómics de la serie *World of Warcraft*, que edita DC Comics.

Y para cerrar un fin de semana 'friki' 100%: la gala de clausura, amenizada por los acordes heavys de 'Level 80 Elite Tauren Chieftain' (una banda de metal compuesta por diseñadores de Blizzard como Sam 'Samwise' Didier, la voz, y el mismísimo presidente de la compañía, Mike Morhaine, al bajo) y la músicia épica y melódica de la orquesta Video Games Live, que deleitó a la legión de fans con canciones de los títulos de Blizzard. ***>Por Gustavo Maeso***

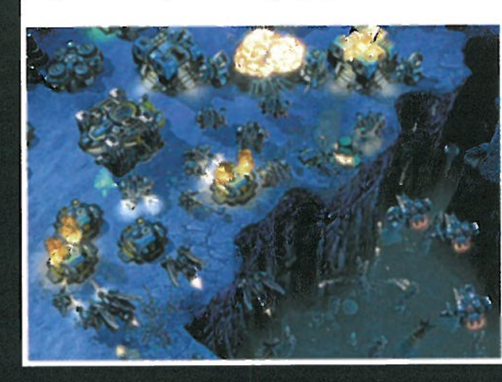
Starcraft II

Terran, Zerg y Protoss... lucharán por entregas

Nada se dijo en la Blizzcon 08 de la posible fecha de lanzamiento de *Starcraft II*, La esperada secuela de este título de estrategia espacial en tiempo real (que sigue siendo uno de los preferidos de los jugadores de PC desde su lanzamiento en 1998). Eso sí, lo que sí se confirmó es que el modo campaña del juego llegará de forma episódica a las tiendas. Con el lanzamiento llegará un juego completo, subtitulado *Terrans: Wings of Liberty*, con todas sus funciones multijugador disponibles y el acceso a las tres razas en este modo, pero con únicamente la campaña individual de los Terran (con unas 30 misiones). Después aparecerán *Zerg: Heart of the Swarm* y *Protoss: Legacy of the Void*.



CONSEGUIMOS JUGAR AL MODO campaña de la demo de Starcraft II, y alucinamos.





Los fans pudieron charlar con los desarrolladores de World of Warcraft, Starcraft II y Diablo III y conseguir sus autógrafos, además de una tonelada de merchandising oficial de Blizzard



LA MAGA ES la nueva clase de Diablo III, una hechicera cargada de recursos mágicos

Diablo III

Una nueva clase, Wizard, se une a la fiesta

La única novedad que se anunció en la Blizzcon sobre Diablo III, el esperadísimo tercer capítulo del juego de rol, que tanto ha marcado a los jugadores de PC, fue una nueva clase que estará presente en el juego: el Wizard (el mago). Esta nueva clase, a la que pudimos ver en acción con su versión femenina, va equipada con una esfera de poder, que ilumina las estancias a su paso, y que le permite lanzar hechizos y hasta utilizar los elementos del escenario como armas. En nuestras largas horas en la sala de prensa del centro de convenciones de Anaheim pudimos echar unas partidas a la demo del juego, y nuestras impresiones no han podido ser mejores. Diablo vuelve por sus fueros con una tercera entrega, a la altura de su leyenda.





Las mejores gafas, la PSP

Sony y la Fundación Vision COI colaboran en un estudio sobre el 'ojo vago' en los niños. Los pacientes han cambiado el típico parche en las gafas por 20 minutos al día jugando con la PSP y, claro está, están encantados.

Quién dijo que los videojuegos eran perniciosos e, incluso, malos para la salud de todos y, en especial, de los más pequeños? Un estudio de la Fundación Visión COI, en el que ha colaborado Sony España, demuestra lo contrario. Los juegos no sólo no son malos en sí mismos, sino que hasta pueden ser muy recomendables para la salud.

La Fundación Vision COI trabaja en en un estudio sobre la ambliopía o 'el ojo vago', y para ello ha recibido de Sony un buen puñado de PSP's y un saco de videojuegos. Los pacientes, entre los 4 y los 16 años, han sustituido el entrenamiento de mejora visual tradicional, mediante paneles, obsoletos programas de ordenador, por 20 minutos diarios de juego con la PSP. Jugando con la consola y colocando filtros sobre su pantalla, además de usando unas gafas con otros filtros, se obliga a trabajar al ojo vago de una manera más efectiva que con otros procedimientos. Además, como nos cuenta Mónica Nieto Paños, Diplomada en Óptica y Optometría, y responsable del estudio "Los juegos de coches, por ejemplo, ayudan a la coordinación ojo-mano y a mejorar los reflejos". Por supuesto, lo mejor es la respuesta de los pacientes a esta terapia: están encantados y no se la saltan ni un día. **> *Por Gustavo Maeso***



Entrenamiento visual

Los videojuegos contra el 'ojo vago'

Durante unos 20 minutos al día, un grupo compuesto por 10 niños con ambliopía, juegan con una PSP y diferentes videojuegos de un gran número de géneros. El juego, combinado con una serie de filtros rojos y verdes, les obliga a forzar el ojo amblíope, pero con una actividad con la que no les cuesta nada concentrarse. Así, la videoconsola portátil de Sony sustituye al tradicional parche, que tan poco gusta a los niños.



LO MEJOR DE ESTA terapia es la buena predisposición de los pacientes.



LOS NIÑOS NO le quitan 'ojo' a tan singular terapia.

La ambliopía es la pérdida parcial de la visión, normalmente de un ojo, aunque a veces puede darse de modo bilateral. El parche era la terapia habitual, aunque eso puede cambiar para siempre...



Jump in.

XBOX 360 LIVE



Una tarde con Nacho Vigalondo
'You are in the Movies'

"Silencio: se



YOU ARE IN THE MOVIES es lo último en party games para Xbox 360. Consiste en participar en varios minijuegos con la cámara Xbox Live Vision y hacer de actores para las más diversas películas de serie B (de las de bajo, bajo presupuesto). También existe un modo director en el que nosotros elegimos la escena, creamos el guión y ponemos los diálogos, mientras pasan cosas en pantalla. Nacho Vigalondo tuvo a bien dirigirnos, y actuar, en 'Yo, yo y yo mismo'. "Anda, ése podía haber sido el título de mi película", dice al elegir.



"CON MÁS ÉNFASIS, QUE OS ESTÁN TORTURANDO. Así no, como si os importara de verdad". Ésas fueron las últimas palabras de Nacho Vigalondo antes de decidir que nuestra película le necesitaba a él como actor. En la imagen, una tortura un tanto 'sui generis'. Aunque no lo parezca, actuar es muy difícil entre tantas risas. "Este juego tiene que ser la bomba con unos amigos y unas copas... Y con unas copas de más, ya ni te cuento". Nosotros damos fe y no habíamos tomado ni un triste refresco.



DESDE EL INSTANTE EN QUE Nacho empezó a aparecer en pantalla, nuestra producción ganó en peso interpretativo. Ya no era tan sólo copiar lo que hacían los actores de 'pega' en pantalla. Ya era mucho más que

el making of





› Creando cine

› En el modo director actuamos sobre fondo verde, un croma. Luego, nuestra actuación se superpone a la imagen de la película para crear escenarios de lo más locos. De esta manera, hasta cuatro personas pueden participar en las creaciones más locas jamás vistas en la pequeña pantalla. El modo principal es parecido, sólo que en lugar del croma aparecen minijuegos interactivos en la imagen.



rueda"

Nacho Vigalondo, nominado al Óscar, se enfrenta al reto de su vida: dirigir y actuar en un nuevo corto. Sus herramientas, Xbox 360 y You are in the Movies. El resultado habla por sí mismo.



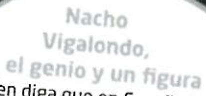
actuar, improvisar y demostrar nuestras dotes como actores del más alto nivel... Como por ejemplo el momento en que empezamos a enseñar la barriga mientras experimentábamos con la clonación.



ESTE TORRENTE DE CREATIVIDAD DESBOCADA dió al traste con toda la tensión que pudiera tener nuestra superproducción, dirigiendo el proyecto más hacia los pantanosos territorios de la risa fácil: " Acabamos de cargarnos toda la tensión dramática del tema del laboratorio secreto y las torturas.sto ya parece el Profesor Chiflado." Sólo hay que echar un vistazo a la imagen, y ver como el intento de fuga, era al más puro estilo cabalgata de Navidad, con Chiquito de la Calzada de maestro de ceremonias.. El diálogo en esta escena era "GÑEEEEEEEAAAARL".



EL RESULTADO FINAL ES TAN delirante que merecería ser colgado en la red de redes para el disfrute de todos los aficionados al cine. ¿Una nueva nominación al Oscar? Quién sabe. Por lo menos, con You are in the Movies lo tendremos fácil, puesto que permite guardar nuestras creaciones en el disco duro de la consola, subirlas a Xbox Live e incluso compartirlas a través de PC, en el mismo You Tube.



Nacho Vigalondo, el genio y un figura

Quien diga que en España no hay talento es porque no sabe de lo que habla. Un buen ejemplo es este cántabro, del año 1977, que, tras ser nominado al Oscar en 2006 por su corto '7: 35', ha conseguido lanzar su primera película 'Los Cronocrímenes'. El mes que viene, la entrevista.

WII MUSIC

Música

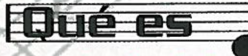
Primero, el cuerpo con *Wii Sport;* luego, la salud, con *Wii Fit,* y ahora, el espíritu con *Wii Music.* Nintendo sigue apostando por un público masivo, en busca de experiencias en el salón de su casa.

No pienses que estás ante otro juego musical a lo *Guitar Hero,* porque no va por ahí. La creación de Nintendo tiene mucho más que ver con la posibilidad de experimentar con sonidos, tocar diferentes instrumentos e interpretar canciones populares de todo el mundo. Más de sesenta instrumentos a tu alcance, con un sonido algo enlatado y una mecánica de funcionamiento que te harán poner cuatro poses diferentes y muy simples para según qué instrumento. La idea es hacer algo de mímica musical y que los instrumentos suenen. Más adelante habrá que hacer que lo que suena en esos instrumentos sea música. Porque **Wii Music** te da el instrumento.





Qué es



Un simulador musical

LA IDEA DE Miyamoto ha sido crear un juego con el que cualquiera pueda ponerse a tocar música con facilidad.

65 instrumentos

CASI CUALQUIER INSTRUMENTO en el que pienses está en la lista. Además, rarezas como traje de perro o beat-boss.

Músicas de todo el mundo

LA SELECCIÓN INCLUYE 50 temas, que van desde obras de Bach o Vivaldi a éxitos de Lennon, Kylie Minogue o Madonna.

11 estilos y 150 lecciones

EN LA ACADEMIA habrá lecciones para aprender a tocar con bases de estilos como reggae, tango, clásico o jazz.

... y minijuegos

EN LOS EXTRAS del juego hay dirección de orquesta, un test de solfeo y un juego de ritmo con campanas.

Cómo funciona

Cada instrumento una postura

HAY CUATRO POSTURAS para tocar instrumentos: percusión (entran los teclados), guitarra, violín y viento.

Un juguete para toquetear

EL CONCEPTO DEL juego no es de habilidad como otros juegos musicales, sino de probar con sonidos.

Practica, versiona y comparte

EMPIEZA HACIENDO PRUEBAS con los profesores, luego escoge tu tema y versiónalo, y, compártelo con WiiConnect24.

Crea tus carátulas

CUANDO GRABAS UN vídeo de una actuación, puedes diseñar una carátula y enviarlo a tus colegas.

... y con la Balance Board, batería

MÁS ALLÁ DE los minijuegos está la opción de tocar una batería, pero necesitarás la tabla de *Wii Fit.*

Inma Shara

Directora de orquesta > La música se atrevió a dirigir la orquesta del minijuego de *Wii Music* y lo hizo con gran solvencia. Luego habló de la gran satisfacción que ha sentido al ver un juego tan orientado a la música y que puede hacer que mucha gente se motive y divierta en torno a algo que habitualmente es tan serio como la música clásica. Habló de *Wii Music* como una herramienta que presenta la música "en estado puro" y que plantea un "reto constante de sacrificio y superación". En cualquier caso, aclaró que "para nada puede llegar a sustituir a la educación musical, pero sí que sirve para superar miedos y para acercar la música a mucha gente que la teme".

Mercedes Cabrera



Ministra de Educación, Política Social y Deporte > La presencia de un cargo político de su altura en la presentación de un videojuego marca un hito en la historia de los juegos en nuestro país. Más aún si se tienen en cuenta sus palabras de total apoyo a *Wii Music.* " Debemos dejar de lado los estereotipos y hacer que la educación abra las ventanas a la introducción de nuevas tecnologías y apuestas como la de Nintendo por la música y la educación son oportunidades que no debemos dejar escapar", dijo. La ministra calificó a los videojuegos como un instrumento educativo "de primer orden" y que están "mucho más cerca de la realidad social" que algunos de los métodos de educación actuales. Por cierto, se lo pasó 'pipa' tocando la flauta travesera.

¿celestial?

"Mi Wii Music sería diferente"

Fernando Argenta, músico

NOS FUIMOS A CASA DEL EXPRESENTADOR DE 'EL CONCIERTAZO' CON UN *WII MUSIC* DEBAJO DEL BRAZO Y SE LO DEJAMOS PROBAR UNA SEMANA. Le visitamos siete días después para interrogarle y parece que se le quedó un poco corto desde el principio. Ya está pensando cómo podría crearse una segunda parte mejorada y casi nos pide el número de teléfono de Miyamoto para llamarle en persona. Pasión no le falta.

› ¿Qué te parece *Wii Music*?
› Mi *Wii Music* sería diferente. Me parece entretenido. Creo que las posibilidades son algo limitadas y que va dirigido a un público primerizo y muy básico. Para adquirir sentido del ritmo está muy bien y, además, puede servir para formar un pelín el oído.

› ¿Por qué limitado?
› Se queda corto en cuanto a imaginación y creatividad. El que lo utiliza no puede ser demasiado creativo. El que tenga sentido del ritmo al cabo de un rato le coge el truco y se cansa.

› ¿Pero cómo puede ser algo serio como la música, divertido?
› Hay que presentar la música de una manera amena y directa, sin grandes pretensiones. Debe ser presentada como algo que fluye con mucha naturalidad. La música de Mozart es aparentemente sencilla, la puedes incluso tararear. Pero si te metes a examinarla ves que es algo muy complejo.

› Y tras de El conciertazo, ¿qué?
Me gustaría hacer muchas cosas. Estoy con mi segundo libro. Me gustaría escribir guiones para películas, para televisión. Me gustaría entrenar un equipo de fútbol. Como todos los españoles, llevo dentro un entrenador.

Mi Wii Music

"Si Nintendo quiere contratarme, yo encantado"

Tiene clarísimo lo que haría para mejorar el título de Nintendo:
- "Tendría que ser más complicado y más creativo"
- "Introducir a Bach es clave"
- "Juegos de seguir las diferentes voces de una **obra polifónica contrapuntística**, en función de las reglas del Barroco: no se pueden mezclar las voces, movimiento contrario de una voz y de otra; a una nota larga se le opone una nota breve; el movimiento conjunto tiene que ser paralelo".

Imprescindibles...

La selección musical de Argenta
La Primavera de Vivaldi*
Pequeña Música Nocturna de Mozart*
Guillermo Tell de Rossini
Orfeo en los Infiernos 'El cancán' de Offenbach
El Mesías 'Aleluya' de Haendel
** Estas canciones aparecen en el juego*



Lo malo

Se queda corto muy pronto
EN CUANTO SE le coge el 'truco', el juego se agota por repetitivo y poco excitante. Casi no ofrece opciones.

El entretenimiento se corta
AL PRINCIPIO TIENES que aprender cómo funciona, pero luego desaparece la diversión de golpe.

Le faltan retos
SI HUBIESE PLANTEADO algunos retos más, sería un juego más exigente, difícil y atractivo para un público más amplio.

No existen etapas exigentes
AL NO EXISTIR pruebas de dificultad, el juego es tan sencillo que se 'gasta' rápido, en cuanto pruebas todas las opciones.

La música enlatada
LE FALTA LA calidez del sonido real y los instrumentos acústicos. Debería haberse incluido música orquestal.

Lo bueno

Es entretenido
PARA PERSONAS QUE no han tenido contacto con la música tiene una etapa muy entretenida al inicio.

Fomenta el sentido del ritmo
ES EL MEJOR detalle del juego. Aunque son canciones muy simples, ayudan a iniciarse en lo de seguir el ritmo.

Aviva el oído
DE UNA FORMA muy básica, pero permite que el oído se haga al reconocimiento de ciertas notas.

Es un buen primer contacto
SIRVE COMO PRIMER contacto musical y que puede provocar un interés en las personas por la música clásica.

Ayuda a quitarse el miedo
CIERTAS PERSONAS PUEDEN ayudarse del juego para perder ciertos miedos o complejos a actuar en público.

pero tú decides cómo y cuando tocarlo, si quieres acelerar el tempo de la canción, si quieres tocar con más o menos músicos (tu banda tendrá hasta 5 acompañantes), qué estilo quieres usar entre los once diferentes y qué instrumentos en cada uno de los miembros de la banda (melodía, armonía, percusión 1, percusión 2, bajo y acordes). Son una serie de decisiones que afectan a la canción resultante. De eso trata *Wii Music*: de acercarnos a la música y a la posibilidad de crear, interpretar y, gracias a la conexión a internet, compartir los resultados con amigos. Y si ese amigo quiere introducir alguna variación, puede hacerlo en cuanto tenga el clip en su consola. Y así, hasta conseguir versiones únicas de obras de Dvorak o de los temas originales de la banda sonora de *Zelda*. La música se acerca a Nintendo de forma diferente. ¿Será entendido el genio Miyamoto?› **› *Por Chema Antón***


metro ON
"Todo el mundo sabe qué es la Wii"

SHIGUERU MIYAMOTO ESTÁ DETRÁS DE LA NUEVA INVENCIÓN DE NINTENDO. El Diario Metro estuvo en Londres para entrevistarle.

› ¿Qué es *Wii Music*?

› Es un nuevo instrumento musical. Cualquiera que tenga un instrumento en casa sabe que cualquier persona es capaz de tocarlo, aunque no salga una melodía agradable. Con ***Wii Music*** pasa un poco eso, que cualquier que lo coge puede ponerse a tocar una canción y no hace falta tener ninguna habilidad musical para ello.

› ¿Cómo surgió la idea?

› La verdad es que sabíamos que queríamos hacer algo con música y sonido. Pero la idea original de ***Wii Music***, debido también en parte al movimiento obvio del Wiimote, fue la de crear un juego de dirigir una orquesta.

› ¿Entonces es un juego o un juguete?

› Mi experiencia con la música me dice que lo importante en un juego de música debe de ser el placer de poder sentir que tocas un instrumento, sepas o no, seas más hábil o menos, simplemente el placer de "subirte a un escenario" y tocar frente a otros que es en lo que se basa ***Wii Music***.

Diario Metro, martes 22 de octubre de 2008.

Concurso 3 consolas y 8 Wii Music

Este mes tienes la oportunidad de llevarte una de las tres consolas Wii que regalamos o, si ya la tienes, un **Wii Music** de los ocho que tenemos para sortear.

Concurso Wii:
Manda un correo electrónico a concursos@marcaplayer.es indicando en el asunto "Concurso Wii nº3" y entrarás en un sorteo por una de las 3 Wii. Así de fácil.

Concurso Wii Music:
Manda un correo electrónico a concursos@marcaplayer.es indicando en el asunto "Concurso Wii Music" y una foto tuya haciendo que tocas algún instrumento musical. Las 8 más originales se llevarán el juego.



PENSAMOS QUE LA TIERRA ERA NUESTRA. ESTÁBAMOS EQUIVOCADOS.

12.12.08

ULTIMÁTUM A LA TIERRA

www.myspace.com/ultimatumalatierra



Juegos Made

¿Quién dijo que el desarrollo de juegos en España estaba muerto?, ¿que no se producían juegos de calidad sobre la 'piel de toro'? Mentira cochina. La industria nunca se esfumó y comienza a resurgir con más fuerza. Revistronic y Alcachofa Soft son dos ejemplos.

Fenimore Fillmore's Revenge

Spaguetti western desde Madrid

Tiene el nombre tan raro y casi tan famoso como el de Guybrush Treepwood y, como aquél, protagoniza una saga ya mítica de aventuras gráficas. Pero éste es un vaquero y es 'español'.

La empresa madrileña Revistronic se fundó allá por el año 95, y en el 96 lanzaron su primera aventura, *3 Skulls of the Toltecs*, la primera ocasión donde aparecería Fenimore Fillmore, el vaquero que les ha hecho famosos. Algunos años y juegos después llegaría la secuela de la saga, *The Westerner*, en el 2003.

Ahora, tras una larga espera para sus fans, vuelve Fenimore con *Revenge*, una aventura mucho más adulta que las anteriores, pero con el mismo gusto por el western clásico, el que se rodaba en el desierto de Almería allá por los años 60. El aspecto técnico del juego es una maravilla, con personajes y fondos en 3D que se animan gracias al motor gráfico que ha creado la propia Revistronic. Una aventura para amantes del género.

Tras este lanzamiento, Revistronic ultima su proyecto estrella: *The Witch*.



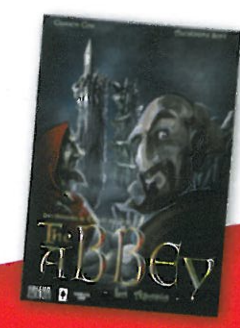
UNA DESARROLLADORA CON MUCHO FUTURO
Fuimos a ver a los chicos de Revistronic y les pillamos de mudanza: las oficinas se les han quedado pequeñas. Y es que están preparando muchos proyectos con muy buena pinta. En la imagen Rodrigo Castillo (guionista) y Gonzalo Hernanz (director de animación).



TODO UN WESTER, con un guión genial, que tienes que descubrir.

Fenimore Fillm
REVENGE

in Spain



The Abbey

Asesinos en la abadía

Emilio de Paz y la gente de Alcachofa Soft han cumplido su sueño: tras 12 años han creado su particular homenaje al juego mítico español *La abadía del crimen.*

En los doce años de historia de Alcachofa Soft, la joven empresa desarrolladora ubicada en Toledo, con Emilio de Paz a la cabeza, ha sobrevivido haciendo las famosas aventuras gráficas de *Mortadelo y Filemón*. Pero en secreto, y cuando los personajes de Ibáñez les dejaban descansar, iban puliendo su verdadero sueño: una aventura gráfica de extraordinaria calidad, su homenaje particular a 'La Abadía del Crimen', la aventura gráfica más famosa creada en España. Aquella aventura, a su vez basada en El Nombre de la Rosa, de Umberto Eco, asombró al mundo e impacto a los chicos de Alcachofa Soft.

The Abbey es una superproducción excepcional, una aventura fácil, pero que atrapa al instante, y cuenta con un diseño y una apartado gráfico de diez. Los fondos en 2D y los personajes tridimensionales que los recorren tienen un aspecto de dibujo animado muy agradable. Un juego que merece la pena.

CADA ESCENA DEL JUEGO es como la toma de una película, con giros de cámara, movimiento... Todo muy de cine.

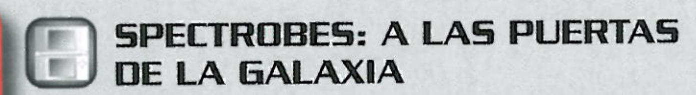
UNA BANDA SONORA DE AUTÉNTICO LUJO
Emilio de Paz, además de ser el creador de la aventura, ha compuesto toda la banda sonora del juego, pero la encargada de grabarla fue la Orquesta Filarmónica de Praga, acompañada de un coro excepcional. El resultado, una banda sonora que se venderá aparte del juego.
Y las voces, en castellano, son igualmente geniales, con unos actores de doblaje de lujo encabezados por Ramón Langa, como Fray Lorenzo. En la imagen, Emilio de Paz.


EL DISEÑO DE LA ABADÍA se ha inspirado en decenas de iglesias de la ciudad de Toledo.

¡QUÉ CONCURSO!

Gana 200 huevos de Spectrobes

> Para ti y para todos tus compañeros del colegio
En Marca Player hemos conseguido acumular nada menos que 200 huevos de Spectrobes y queremos regalárselos a una sola persona para repartirlos en su colegio. Mándanos un dibujo de lo que crees que hay dentro de uno de estos 200 huevos de arcilla. El dibujo más original ganará los 200 huevos. Y luego, si quieres, podrás descubrir lo que llevan dentro gracias al cincel y el cepillo que se incluyen en el pack.
Envía tu dibujo a **nintendo@marcaplayer.es** y te contestaremos si has ganado.





> La web de Spectrobes II
Disney ya ha lanzado una web dedicada al juego en exclusiva: **spectrobesdigathon.es**

TRAS EL ÉXITO DEL JUEGO *Spectrobes* se ha convertido en una franquicia estrella de Disney.

¿Pokémon? Eso es de críos

Spectrobes II te invita a recorrer el espacio en busca de criaturas fosilizadas para revivirlas y usarlas como arma de combate. Con cosas como ésta es muy difícil llegar a echar de menos a Pikachu.

La vuelta de los "paleontólogos espaciales" es inminente. El día 28 de noviembre sale la segunda entrega de uno de los juegos que más sorprendió el año pasado en DS. Una mezcla de *Pokémon*, con una aventura espacial. Un juego en el que dedicabas tu tiempo a explorar al galaxia en busca de huevos fosilizados, dentro de los cuales encontrabas criaturas con las que más tarde entrarías en combate. La exploración y la estrategia para el combate eran la clave. En esta nueva entrega te vas a encontrar una perspectiva tridimendiosonal, muchas más opciones para poder localizar huevos, un atractivo modo de combate online y una buena historia, que envuelve a Rallen y Jeena en una aventura estelar única.



DESCUBRE CADA RINCÓN DE la galaxia y encuentra a todas las criaturas.



EL SPEAKER

Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca

Medio siglo (violento)

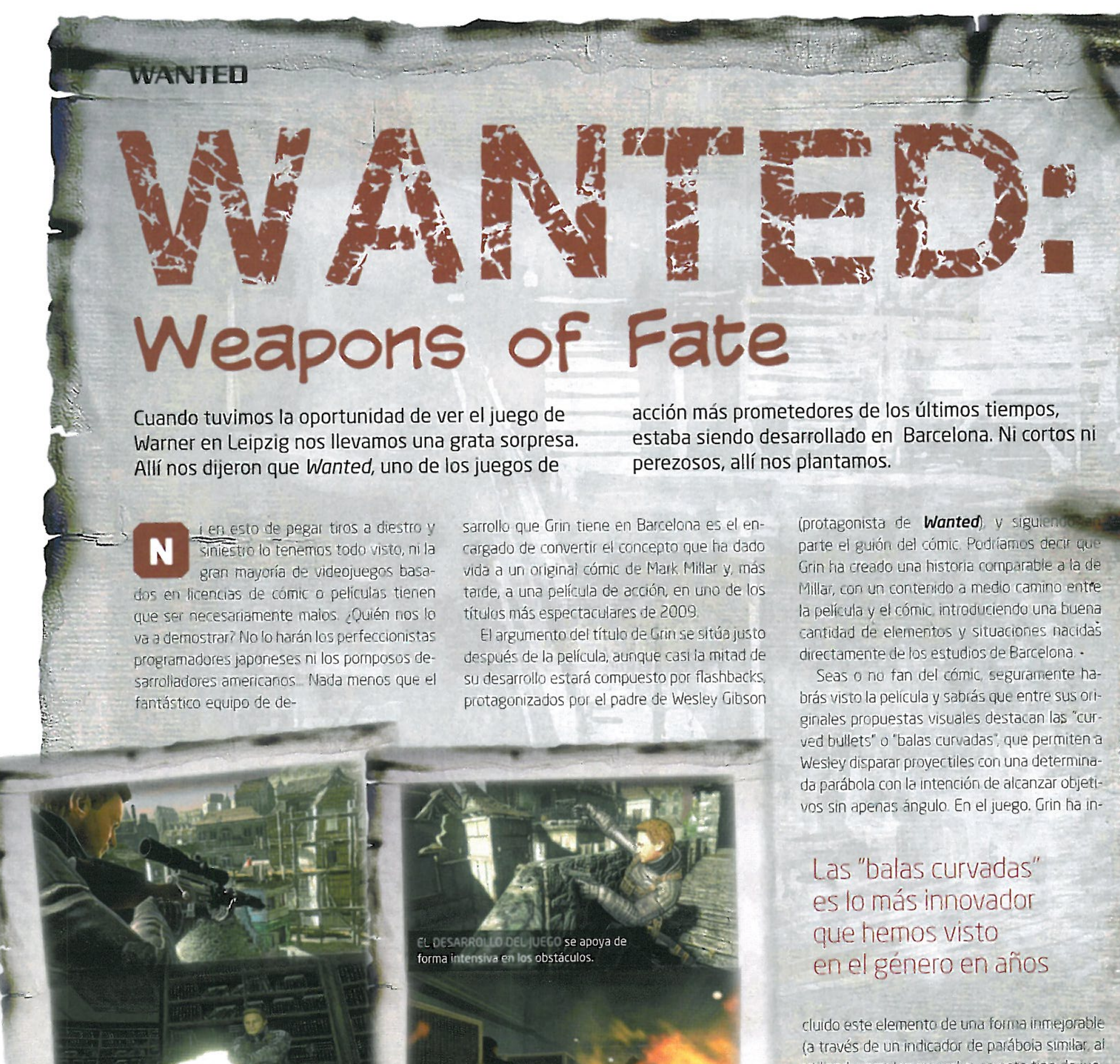
HACE UNAS SEMANAS SE HAN CUMPLIDO LOS 50 AÑOS, el primer medio siglo de la aparición del primer videojuego. Cinco décadas ya. ¿Qué sería de nosotros si un señor llamado William Higinbotham se hubiera dedicado a hacer crucigramas en vez de intentar entretener a los visitantes de su museo? Pues Enjuto Mojamuto probablemente sería abogado o fontanero y, en cualquiera de los dos casos, rico. Y yo no estaría escribiendo esta columna. El caso es que inventó una maquinita llamada *Tennis for two (Tenis para dos*, amigos. Un juego primitivo, pero en el que ya podías elegir cancha, altura de la red y longitud de la pista) y aquello fue el comienzo, el Año Cero del *gamer*. El caso es que seguro que también habrás escuchado (los medios de comunicación han insistido bastante en ello) que fue uno de los "padres" de la bomba atómica. Y de ahí algunos han sacado la conexión entre violencia real y violencia virtual. Porque, claro, si es que de la mente retorcida de un tipo así no se podía esperar más que otra idea diabólica. Me lo imagino en su laboratorio, con su bata blanca, riéndose rodeado de probetas humeantes e iluminado por relámpagos en una noche de tormenta: Sr. Higinbotham: "Ja, ja, ja... He inventado un videojuego de tenis y ahora preparo algo peor: El *Trivial Pursuit* con pantalla táctil para los bares. (Relámpago) Ja, ja, ja... ¡Soy el mal elevado al cubo!"

> No tuvo visión de negocio, no registró su invento

Lo que pocos medios de comunicación han contado es que terminó sus días siendo un declarado activista antinuclear. No tuvo visión de negocio, porque no registró su invento. Vale. Pero de ahí a relacionar la bomba atómica con los videojuegos hay un paso. ¿Violencia? Que lean los periódicos y los libros de historia.
PD: Escribo esto cuando (jugando) acabo de reventar con mi metralleta-motosierra tres corazones de un gusano gigante y casi me ahogo en su sangre. Las paradojas de la vida no dejan de sorprenderme.


16+
www.pegi.info
eu.playstation.com
PSP
PlayStation®Network
collection
beats
flOw
POWER
pack
PlayStation®Network
collection
GO! PUZZLE
Lemmings
GO! SUDOKU
PUZZLE
pack
3+
SONY
Disfruta ahora en tu PSP
los mejores juegos de
PlayStation® Network.
Vuelve loco a tu cerebro con el nuevo Puzzle Pack, que incluye el trepidante Go! Puzzle™, el desenfrenado rescate de roedores en Lemmings® y el reto de cálculo de Go! Sudoku™.
Pon a prueba tus habilidades y despierta tus sentidos con el Power Pack, donde vivirás la acción por el espacio de Syphon Filter™ Combat Ops, el hipnotizante flOw y la diversión rítmica de Beats.
Cada pack incluye
3 juegos
por sólo
19,99 €
(PVP recomendado)
PSP
PlayStation®Portable

WANTED: Weapons of Fate



Cuando tuvimos la oportunidad de ver el juego de Warner en Leipzig nos llevamos una grata sorpresa. Allí nos dijeron que *Wanted*, uno de los juegos de acción más prometedores de los últimos tiempos, estaba siendo desarrollado en Barcelona. Ni cortos ni perezosos, allí nos plantamos.

Ni en esto de pegar tiros a diestro y siniestro lo tenemos todo visto, ni la gran mayoría de videojuegos basados en licencias de cómic o películas tienen que ser necesariamente malos. ¿Quién nos lo va a demostrar? No lo harán los perfeccionistas programadores japoneses ni los pomposos desarrolladores americanos... Nada menos que el fantástico equipo de desarrollo que Grin tiene en Barcelona es el encargado de convertir el concepto que ha dado vida a un original cómic de Mark Millar y, más tarde, a una película de acción, en uno de los títulos más espectaculares de 2009.

El argumento del título de Grin se sitúa justo después de la película, aunque casi la mitad de su desarrollo estará compuesto por flashbacks, protagonizados por el padre de Wesley Gibson (protagonista de ***Wanted***), y siguiendo en parte el guión del cómic. Podríamos decir que Grin ha creado una historia comparable a la de Millar, con un contenido a medio camino entre la película y el cómic, introduciendo una buena cantidad de elementos y situaciones nacidas directamente de los estudios de Barcelona.

Seas o no fan del cómic, seguramente habrás visto la película y sabrás que entre sus originales propuestas visuales destacan las "curved bullets" o "balas curvadas", que permiten a Wesley disparar proyectiles con una determinada parábola con la intención de alcanzar objetivos sin apenas ángulo. En el juego, Grin ha incluido este elemento de una forma inmejorable (a través de un indicador de parábola similar al utilizado para las granadas en este tipo de juegos), pero no es ni mucho menos lo único que hará grande a ***Wanted.***

> Las "balas curvadas" es lo más innovador que hemos visto en el género en años

El título de Grin se desarolla principalmente en tercera persona y, en la gran mayoría de las ocasiones, el éxito y el fracaso del jugador dependerá en todo momento de cómo utilice los obstáculos para ocultarse. A través de un dinámico sistema, podremos mover a Wesley entre los diferentes obstáculos para evitar ser alcanzado y elaborar diferentes estrategias para engañar a la trabajada inteligencia artificial de los enemigos. Por ejemplo, otra de las posibilidades que nos brinda su desarrollo es

DURANTE LOS FLASHBACKS del juego controlaremos al padre de Wesley.

EL DESARROLLO DEL JUEGO se apoya de forma intensiva en los obstáculos.

PODRÁS ATACAR a los enemigos con tu cuchillo si te colocas junto a ellos.



La película

Una versión para todos los públicos

Si tenemos en cuenta el irreverente argumento original utilizado por Millar en el cómic, nos daremos cuenta de que la película se ha suavizado considerablemente y se ha mantenido, en lo posible, cerca del umbral entre la fantasía y la realidad. El reclamo de Angelina Jolie no le hace ningún favor a un filme con algunas de las mejores escenas de acción que hemos visto en todo el año. Algunos dicen que es la parte más floja del "trío peli/cómic/videojuego".









WANTED

El cómic

Millar no se cortó un pelo con su obra

El origen de Wanted es mucho más espectacular, irreverente y fantástico que cualquiera de los "productos" posteriores. El cómic de Mark Millar y J. G. Jones plantean un mundo real, en el que luchan y conviven "superhéroes" y "supervillanos", y en el que las luchas entre ambos están a la orden del día. Realmente, no es nada que no hayamos visto antes en Watchmen (como ocurre con una buena cantidad de cómics), lo original es la perspectiva en la que se muestra todo, desde el bando de los "supervillanos" y en la piel de un joven que acaba de aprender a ser malo y a cometer todo tipo de fechorías... Y cuando decimos "todo tipo", os aseguramos que para confeccionar su argumento, Millar y Jones no se han cortado un pelo.





El argumento del título de Grin comienza donde acaba la película, aunque no faltarán los flashbacks relacionados con el cómic de Millar

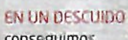
la técnica del "blind fire" (algo así como "disparo a ciegas"), y que nos permitirá abrir fuego sin apuntar desde un determinado obstáculo, haciendo que los enemigos se oculten. Una pequeña señal en pantalla nos informará de la desaparición momentánea de la amenaza enemiga; en ese momento, podremos aprovechar para movernos a otra posición o, directamente, flanquear a nuestros enemigos desde un lateral y eliminarlos con un ataque cuerpo a cuerpo (algo que también podremos ejecutar en el juego), mientras su IA les dice que seguimos ocultos en el obstáculo desde donde hemos realizado el blind fire.

Aunque tendremos que esperar hasta el primer trimestre de 2009 para poder disfrutar de ***Wanted***, todo parece indicar que el primer título de Grin realizado en España va a convertirse en uno de los shoot'em-up del próximo año.

Estuvimos en Grin

Fuimos a visitar sus estudios en Barcelona

Los chicos de Warner nos llevaron a Barcelona, donde pudimos visitar los estudios de Grin y conocer, de mano de sus creadores, todos los elementos que pueden convertir a *Wanted* en uno de los juegos de acción del próximo año. Allí, Emmanuel Marquez y Saúl Gascón nos mostraron las virtudes y los secretos de *Wanted*, entre los que se encuentra su potente motor gráfico: el Diesel Engine. Entre otras muchas virtudes, el motor Diesel permite a los diseñadores de niveles crear y probar un escenario en un reducidísimo espacio de tiempo, utilizando todo tipo de elementos en la fase de diseño que son mostrados en tiempo real al probar el nivel.





EN UN DESCUIDO conseguimos arrebatarle a Saúl una beta del juego, pero Emmanuel consiguió reducirnos a punta de pistola y tuvimos que devolverla...



Sale el 28 de Noviembre en
Nintendo DS



TENDRÁS QUE EMPEZAR PRACTICAR tu ritmo con el stylus desde ya para poder superar todas las pruebas.

HIGH SCHOOL MUSICAL 3 FIN DE CURSO

No sólo vas a poder revivir la historia de la tercera película de High School Musical con todos los personajes y canciones, sino que el cartucho de DS te propone un juego de pruebas de ritmo, basado en sus bailes. Pero lo mejor del juego es que se incluyen una serie de test de personalidad, que irán determinando si te pareces más a Sharpay, Gabriella, Troy, Ryan, Chad o Taylor. De esta manera, irás recorriendo el juego con un personaje en concreto, cantando sus canciones y realizando actividades relacionadas con ese personaje. Si a eso le añades la posibilidad de ir creando tu propio álbum de fotos del curso, gracias a las fotografías que irás haciendo en el juego con la cruceta y el stylus, la experiencia será completa. Más aún, teniendo en cuenta que estamos hablando de un juego para DS.

Irás recorriendo el juego con un personaje en concreto, que se define gracias a unos test de personalidad



AQUÍ CANTAMOS TODOS

3 JUEGOS DE MÚSICA

SING-IT DANCE FIN DE CURSO

Hemos visitado a los actores españoles del musical de High School para que nos cuenten de qué van los tres nuevos juegos que salen esta Navidad y a qué juegan cuando están en casa.







LA ALFOMBRA DE BAILE de *HSM3* tiene, como en juegos anteriores, los botones dispuestos de manera circular, cambiando el aspecto clásico de las alfombras de baile.



Sale el 13 de Diciembre en

Wii
Ps2
PC
Xbox 360



HIGH SCHOOL MUSICAL 3 FIN DE CURSO: DANCE

Tu casa se va a convertir en el East High School cada vez que conectes la alfombra de *HSM3* a tu consola (o PC), porque vas a tener a tu disposición todas la actuaciones de la tercera película en el juego. Podrás optar por elegir a cualquiera de los seis personajes principales de la historia o crear tu propio miembro de los Wildcats utilizando todo tipo de peinados, colores de piel, prendas y calzado.
En cuanto al juego, ofrece diferentes modalidades multijugador. En los modos competitivos, existen ítems que puedes enviar al contrario para perjudicarles, mientras que en el modo cooperativo tendrás que aprender a sincronizar el baile con tu pareja si quieres ganar muchos puntos. A medida que avances en el juego se irán consiguiendo nuevas prendas, así como nuevas canciones para seguir bailando.



Tras una larguísima década de espera, la estrategia espacial va a contar con el deseadísimo nuevo episodio de la saga

HIGH SCHOOL MUSICAL 3 FIN DE CURSO: SING-IT

En este karaoke tenemos acceso a 35 canciones diferentes con las que puedes ponerte en el papel de cualquiera de los personajes de HSM. Incluso tendrás la canción de Conchita en español, un añadido sólo para versión española. Algunos de los modos multijugador permiten duetos, batallas de jugador contra jugador, partidas en equipo y competiciones entre varios.
Uno de los elementos más originales del juego son las clases de canto, que enseñan cómo mejorar tus habilidades con el uso de la voz. Nada menos que la directora musical de High School Musical, Olessya Rulin es la encargada de este apartado del juego, así que si quieres ser como ellos, haz caso a la que sabe.

Sale el 4 de Diciembre en

Ps3
Ps2
Wii
PC





CONCURSO

Te invitamos a uno de los pases de High School Musical en Madrid. Podrás disfrutar del musical y de un tour por los camerinos de los actores con tu familia. Para ello, mándanos una foto tuya cantando al correo concursos@marcaplayer.es y elegiremos la más original. Te llamaremos si has ganado. La foto saldrá publicada el próximo mes en la revista.

*La sesión a la que te invitamos será un viernes a las 20,30 horas y la fecha está por confirmar. El pack familiar incluye 2 adultos y 2 niños.



Los actores del musical también juegan

Ana San Martín, Sharpay

"Si no hubiese juegos de cantar, mucha gente no sabría que tiene talento"

Le llegó la oportunidad de cantar en un musical porque en el casting de High School Musical no había que ser mayor de edad. Todavía se sorprende al ver a la gente cantar las canciones que ella interpreta en el escenario. Le encantan los juegos de karaoke de PlayStation y dice que "si no hubiese juegos de cantar, mucha gente no sabría que tiene talento".
Sus preferidos: *Singstar*, *Mario* y ahora *High School Musical Sing It!*



Macarena García, Gabriella

"Me presenté al casting después de ver la peli de High School Musical"

Confiesa que no es demasiado jugona y que de pequeña nunca tuvo una consola, pero siempre le gustó el erizo azul de Sega. Macarena nos contó que de pequeña hizo un musical llamado "En nombre de la Infanta Carlota" y luego dejó la interpretación durante un tiempo, pero al ver la película de High School Musical le entraron unas ganas de actuar enormes y se presentó al casting.
Sus preferidos: *Sonic*



"Yo aprendí a cantar con mis colegas en el karaoke Arco Iris, detrás de mi casa"

Yo de pequeño tenía mucho vicio. Sobre todo, en la época de la Master System. De aquellos años me acuerdo mucho de *Sonic 2* y de *Alex Kidd*". Se sorprendió de ver en Los Sims el avatar del actor americano que hace el papel de Troy y nos contó que no fue con *Singstar*, sino con el karaoke Arco Iris de detrás de su casa con lo que él aprendió a cantar con sus colegas.
Sus preferidos: *Sonic 2* y *Alex Kidd*, de Sega.



Daniel Diges, Troy

"Le regalé la Ps3 a mi hermano con mi primer sueldo de High School Musical"

Está completamente loco por los juegos y le encanta "jugar con la alfombra de baile". Siempre ha tenido todas las consolas y últimamente se lo pasa como un niño pequeño jugando a *Wii Fit* y a los juegos de *EyeToy*. "Es mucho mejor que tener un karaoke en casa porque, además, ahora está la opción de tener las canciones de HSM y puedes bailarlas".
Sus preferidos: *Wii Fit*, *High School Musical Sing It!*, *High School Musical Dance*.



David Moreno, Ryan



"NUESTRO JUEGO DE HSM SE JUGARÍA CON CÁMARA"

Todos coinciden en que lo que haría que el juego de High School Musical fuese indispensable sería incluir una modalidad de interpretación. "Lo mejor sería que mezclasen las tres disciplinas. Algo hecho con una cámara y que permitiese interpretar los personajes o los movimientos, sus expresiones de la cara. Aprender a movernos como los personajes. Sería genial".
Veremos si la gente de Disney les escucha y el año que viene estamos todos haciendo las muecas de la pija Sharpay o la cara de melancólico de Troy en los momentos más tiernos.

DONDE LA ESTRATEGIA POR TURNOS Y EL RPG LLEGAN A SER SÓLO UNO

King's Bounty™ THE LEGEND



Perfecta mezcla de estrategia por turnos y RPG.



Exploración de mapa en tiempo real y batallas por turnos.



Escoge entre tres héroes, mejora sus armas y hechizos para hacerlos más poderosos.



Más de 150 unidades diferentes, docenas de hechizos, luchas contra monstruos colosales



Edición Coleccionista también disponible





www.kings-bounty.com













360 / PS3



RESIDENT EVIL 5

Zombies a plena luz

Hemos tenido la oportunidad de entrevistar a los productores de Resident Evil 5, Jun Takeuchi y Masachika Kawata en los estudios de la central de Capcom, en Osaka (Japón). Ahora, la acción prima sobre el suspense. Pero que los aficionados a la saga estén tranquilos: el juego hace honor a todo lo que significa esta serie.

Modo cooperativo

Sobrevive, codo con codo

El modo cooperativo es el modo del que están más satisfechos los productores. Según sus propias palabras, enfoca la serie en nuevas y emocionantes direcciones, a la vez que conserva las características propias que han hecho de *Resident Evil* un producto de culto. La cooperación llega a niveles de película de acción: Chris salta edificios mientras Sheva le cubre con el rifle.

Sheva, nuestra compañera, será a veces mucho más efectiva que nosotros y nos salvará el 'culo' en multitud de ocasiones



LOS ESCENARIOS ABIERTOS y a plena luz del día son toda una novedad en la saga, pero quedan genial.

Después de tres años de trabajo, el desarrollo de *Resident Evil 5* (o *Biohazard 5*, como se le conoce en Japón) está llegando a su fin. Y lo que hemos podido ver hasta ahora promete, y mucho. Promete calidad, suspense y, sobre todo, acción. Mucha acción. Algo a lo que los seguidores más acérrimos de la saga no están acostumbrados. Y es que este séptimo juego de la serie nos propone algo más que pasillos estrechos y escenarios oscuros, en los que el tempo era más bien lento y que, hasta ahora, han sido las señas de identidad de *Resident Evil*.

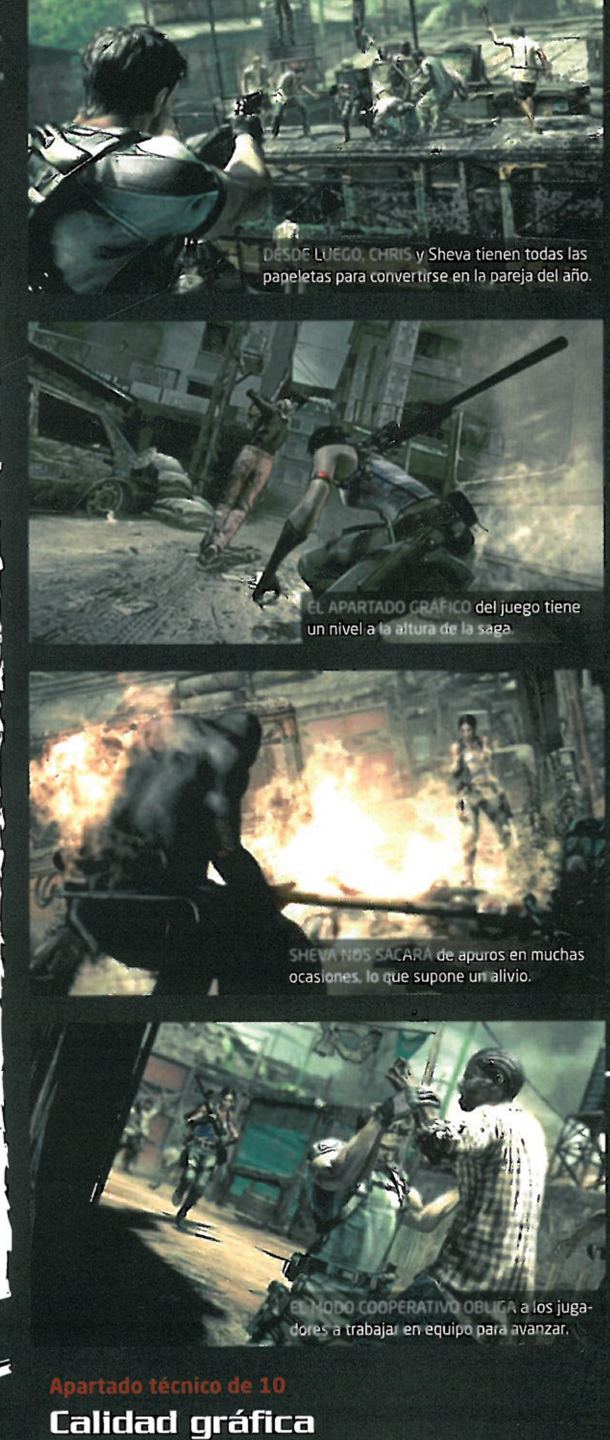
Bien es cierto que, según palabras del productor Jun Takeuchi (admirador confeso de España y de las obras de Almodóvar y de Gaudí), va a haber fases en las que las que primen los elementos de investigación y resolución de enigmas. Pero las fases de acción van a representar un porcentaje bastante elevado de la trama argumental. Takeuchi justifica este cambio de dirección, en lo que se refiere a la jugabilidad, argumentando que había que buscar nuevas fórmulas que mantuvieran a los aficionados de siempre y que, a su vez, atrajeran nuevo público. Agrega que, por supuesto, han mantenido los suficientes elementos comunes de anteriores capítulos de la saga para no crear un producto totalmente nuevo o ajeno a todo lo que significa *Resident Evil*.

El escenario elegido para este juego ha sido África Oriental. Los productores dicen que, aunque visitaron países de la zona para documentarse, no hay nada de específico en los paisajes. O sea, que nadie que viva en esas latitudes podrá identificar algo concreto en la geografía del juego. Pero sí que podrá decir: "Esto se parece al lugar en donde vivo". Los países representados parecen ser Eritrea, Etiopía y Kenia. La ambientación, sobre todo por la cegadora luz del día y los claroscuros contrastados, recuerda muchísimo a la de la película "Black Hawk Derribado".

Estamos, sin lugar a dudas, ante uno de los juegos más espectaculares de nueva generación hasta la fecha. En todos los sentidos. Jugabilidad a prueba de bombas, acción por los cuatro costados, muchos enemigos y situaciones realmente estresantes, mezcladas de forma excepcional con la resolución de enigmas y la investigación. Un vendeconsolas.

› *Por Xavi Ocampo*

TERROR PARA DOS



DESDE LUEGO, CHRIS y Sheva tienen todas las papeletas para convertirse en la pareja del año.

EL APARTADO GRÁFICO del juego tiene un nivel a la altura de la saga.

SHEVA NOS SACARÁ de apuros en muchas ocasiones, lo que supone un alivio.

EL MODO COOPERATIVO OBLIGA a los jugadores a trabajar en equipo para avanzar.

Apartado técnico de 10

Calidad gráfica por los cuatro costados

El apartado gráfico es de sobresaliente, con unos modelados excepcionales y una atención al detalle increíble. Casi podemos percibir la transpiración de la piel de los personajes. Todo se mueve con una suavidad digna de mención. No observamos ninguna bajada en la frecuencia de cuadros (framerate). Todo luce espectacular y en alta definición. El sonido es también excelente. Si bien podemos observar que se repiten algunas frases o sonidos, la variedad de estos hace que no sea un detalle a criticar, ni mucho menos. Parece que estamos inmersos en una película de acción. Todo, gracias al sonido 5.1 que incorpora el juego.

BRICOLAJE NOSTÁLGICO

EL SUEÑO DE TENER UNA MÁQUINA RECREATIVA EN CASA

Pocos podíamos imaginar, cuando disfrutábamos de los salones recreativos, que tendríamos la posibilidad de revivir esta experiencia en nuestra propia en casa. Y es que existen lugares en la red, como "Zona Arcade", en las que nos enseñan, con todo detalle, a dar forma a ese sueño.

Por David "Mikonos" Baeza

Paso nº1

Buscando o fabricando nuestro mueble

En el panorama actual, donde el entretenimiento doméstico está relegando a la marginalidad a los salones y parques de temática arcade, se presenta la oportunidad de conseguir alguno de esos muebles que exhibieron en su día nuestros juegos favoritos.

Un buen punto de partida podría ser dirigirnos a aquellos locales que aún existan en nuestra localidad y preguntar al dueño si habría la posibilidad de que nos vendiesen una cabina arcade (ya dada de baja). Con suerte, quizá hasta nos la regalen; si nos la venden, un precio razonable estaría entre los 60 y los 250 €, dependiendo del mueble y su estado.

Si no nos importa salir de la localidad en la que residamos, podremos recurrir a las páginas amarillas electrónicas, e ir llamando a todos aquellos locales bajo los epígrafes de: salones recreativos, salas de juegos y similares.

Como última opción, o primera, dependiendo de nuestra habilidad con la carpintería y electrónica, podremos construirnos el mueble, bien un mueble original de acuerdo con el espacio disponible en casa, bien realizar una réplica de un mueble clásico.

zona arcade

R64.00"
24.75"
R18.00"
Side (2 Req'd)
9.36"
63.88"
4.65"
27.00"
34.00"

DETALLE DEL CROQUIS, PERFECTAMENTE acotado, para fabricar la cabina arcade "Galaga" (NAMCO) del año 1981.

Paso nº2

Limpieza, restauración y pintado

Una vez tengas el mueble, el trabajo duro comenzará por limpiar 20 años o más de suciedad, comprobar y masillar desperfectos y eliminar serigrafías o decoraciones si están muy deterioradas; si lo hemos fabricado, bastará con eliminar restos de serrín. En ambos casos, aplicaremos imprimación, que actuará como "tapaporos" o adherente de la pintura, ya que los muebles clásicos están melaminados.

DETALLE DE UN MUEBLE de recreativa antigua con los desperfectos masillados.

Paso nº3

Los controles de juego



Por regla general, el panel de control estará lleno de desperfectos y quemaduras. La solución pasa por replicar este plástico creando la doblez característica con calor. Si no os atrevéis a hacerlo, podéis encargárselo a un rotulista. No obstante, en "Zona Arcade" tenéis tutoriales y vídeotutoriales en tiempo real, donde se explica cómo hacerlo de forma "artesanal". Para los que quieran más de 2 ó 3 botones de acción en su recreativa, disponen de soluciones tanto comerciales (J-Pac/I-Pac) como caseras para ampliar la interfaz.

DISEÑAR UN NUEVO PANEL de control para un mueble antiguo es tedioso, pero el resultado es increíble.

Paso nº4

La puerta de monedas





Qué sería de una auténtica recreativa sin la posibilidad de comprar nuestras partidas? Aunque podamos crear un botón que al pulsarlo otorgue créditos, resulta un detalle encantador echar monedas para poder jugar a nuestra máquina recreativa. Y es que, sin duda, una de las emociones que evoca el concepto de recreativa es el de durar mucho o completarse el juego con "5 duros".

EN ZONA ARCADE TIENES un montón de trucos para aprovechar la puerta de las monedas.


GAME CRITICS AWARD 08 WINNER
© 2008, Epic Games, Inc. Todos los derechos reservados. Epic, Epic Games, el logotipo de Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix y el logotipo de Crimson Omen son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Epic Games, Inc. en Estados Unidos de América y/u otros países. © 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas registradas del grupo de compañías Microsoft.
EPIC GAMES
Microsoft game studios

¿Eres un manitas?, ¿Te gusta el bricolaje y sientes nostalgia? Pues decídete a construirte tu máquina. Si tienes sitio en tu casa, claro



SI LO QUE QUIERES es meter un ordenador dentro de la máquina, tendrás que adaptar la salida VGA al monitor de la recreativa.



Paso nº5

El vídeo

Los monitores CRT Arcade o televisiones 4:3 funcionan a una determinada frecuencia, concretamente a 15,7 Khz. Si queremos introducir un ordenador en el mueble deberemos adaptar el vídeo. Afortunadamente, existen soluciones comerciales como la "Arcade VGA", que convierte la señal VGA al monitor arcade, y caseras (a través de software). Una tercera vía puede ser el emplear las pantallas CRT o TFT de ordenador, a ser posible, en formato 4:3.



Paso nº6

El sonido

Tener la posibilidad de personalizar nuestra recreativa nos dará la oportunidad de mejorarla en ciertos aspectos. Uno de ellos puede ser la sustitución del sonido monoaural, que la gran mayoría de muebles arcade incluía de serie, o un sistema estéreo ó 2.1. Volveremos a disfrutar de nuestros juegos como nunca antes lo habíamos hecho.





Paso nº7

Corazón y cerebro de la recreativa

Para poder disfrutar de un catálogo realmente inabarcable de juegos, vamos a necesitar un ordenador de gama media o alta. Lo ideal es que su rendimiento sea igual o superior a 2 Ghz y un buen disco duro. Podremos empezar llenando el corazón de la máquina con el emulador por excelencia de juegos arcade, "MAME", para continuar con otros emuladores de soportes domésticos, como Megadrive, Nintendo, Game Boy, Playstation, TurboGrafx , Colecovision, Sistemas Atari y mil emuladores y aplicaciones más. Para gestionar los juegos en cómodos listados de selección para los diferentes soportes que hayamos introducido en nuestra máquina recreativa disponemos de lo que se llama "front-ends". Existen muchas clases de "front-ends". Algunos de ellos son: MAME32, MameWah, MALA, HiperSpin, AdvanceMAME, etc.





Paso nº8

Decorando la "recre"

Originalmente, las diferentes zonas decoradas que encontramos en un mueble arcade se hallan serigrafiadas sobre los mismos soportes, plástico o cristal. Como es caro recurrir a esta técnica y encontrar empresas que lo hagan podemos resolver esta cuestión empleando servicios de impresión de gran formato. Si nuestra recreativa, en la zona de la marquesina, posee luz, imprimiremos la decoración en un papel llamado "blacklite", que es especial para ser retroiluminado; para la zona de alrededor de la pantalla, también conocido como la zona del "bezel", podemos emplear vinilo adhesivo (son pegatinas de gran formato) o papel "couché" y atraparlo entre dos cristales, y para el panel de control emplearemos papel "couché", que colocaremos entre medias del soporte metálico del panel de control y el plástico protector que hemos replicado. Opcionalmente también podremos crear las decoraciones de los laterales del mueble, que podemos cubrir total o parcialmente en vinilo adhesivo.

DISEÑO PERSONALIZADO E IMPRESO en "backlite" para la zona de la marquesina.

LLEGA LA SANGRE

WII+18

Parece que se empieza a despejar el horizonte para los jugadores que compraron la consola de Nintendo, pensando en que el wiimote sería una excelente herramienta para sembrar caos y llenar de sangre la pantalla.

La evidente ausencia de títulos violentos en la Wii está consentida por el mito de que, los únicos poseedores de la consolar de Nintendo son mujeres y niños. El aspecto familiar y la correspondiente publicidad publicada o emitida en televisión, en la que podemos ver a familias felices jugando a inocentes juegos de la Wii, ha potenciado sustancialmente las ventas de la consola, sí. Pero no debemos olvidar a los jugadores clásicos que llevan toda la vida matando gente en la realidad virtual, ya fuesen con gráficos realistas o con dibujos pixelizados. Esta actividad violenta es más peligrosa en Wii por tener que emular el movimiento real, aunque en el fondo no tiene connotaciones negativas, siempre y cuando se alcance la edad adecuada para disfrutar de estos títulos y, más importante aún, siempre que el jugador tenga la cabeza lo suficientemente sana y/o amueblada. En otras plataformas, tradicionalmente más opacas, como PlayStation o Xbox sí existe una gran tradición de juegos violentos, probablemente porque arrastran jugadores de otras épocas y por la distancia que ofrece el mando.

Sangre de más

Juegos como *Gears of War*, con desmembramientos y sangre, o *Dead Rising, The Punisher*, la saga *Resident Evil*, que puso de moda los zombis y también los tiros a la cabeza, e incluso algunos que se atreven a trascender el tema de la sangre para meterse de lleno en los terrores y miedos más contemporáneos, es el caso de *Call of Duty 4* y su cruda visión de la gue-

El aspecto familiar de la Wii y sus inocentes juegos ha potenciado sustancialmente las ventas de la consola



EL PROTAGONISTA DE *MADWORLD* ES UNA PERFECTA mezcla entre el futbolista Abel Xavier y el actor Nacho Vidal. Y además, con mucha mala uva.



Corta el pan en dos
Aunque no se vea a simple vista nuestro personaje, portará una motosierra en todo momento. Pulsando un botón y agitando hacia un lado el wiimote, escucharemos el magistral sonido de su motor. ¿Los enemigos? Pedacitos.

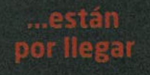
Te has saltado un Stop
Y por eso he decidido coger la señal y clavártela en la cara. ¿Duele? Pues piensa en el daño psicológico que podías haber causado al atropellar a alguien. Ya que estamos, te remato con la motosierra y así me dan más puntos... Toda una lección de civismo.

El machaca-humanos
Un extraño mecanismo que sube y baja. Lo ideal es que nunca te pille cuando estás debajo, porque te puede dejar hecho papillica. Eso sí, se admite el empujar a tus perores enemigos para fabricar una sabrosa salsa de capullo. ¡Cuantos más, mejor!



En *Madworld* la violencia está tan exagerada que cobra un aspecto cómico, muy cercano al de las películas gore

rra y el terrorismo. Pero también hay ejemplos pasados en las antiguas consolas de Nintendo. Sin ir más lejos, Gamecube, la predecesora de Wii, tuvo durante unos años la exclusividad de la saga *Resident Evil* y tampoco se cortaba un pelo con juegos como *Eternal Darkness*. La Nintendo 64 albergó oscuras conversiones de *Quake*, *Mortal Kombat*, *Hexen* o *Duke Nukem* —el cual añadía contenido sexual—. Y así llegamos a ***Madworld*** para Wii, donde la violencia está tan exagerada que cobra un aspecto cómico, muy cercano al de las películas gores. Obviamente, no es un juego recomendado para todos los públicos, pero ¿cuántas ocasiones tenemos en la vida de lanzar a personas contra ventiladores en movimiento o empalarlas en pinchos gigantes a ritmo de hip hop? Pocas, oiga. Por eso mola. **› *Por Mario Fernández***



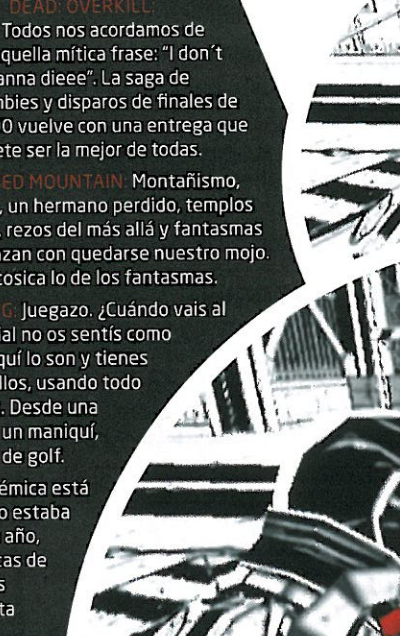
...están por llegar

› HOUSE OF THE DEAD: OVERKILL: Todos nos acordamos de aquella mítica frase: "I don´t wanna dieee". La saga de zombies y disparos de finales de los 90 vuelve con una entrega que promete ser la mejor de todas.

› CURSED MOUNTAIN: Montañismo, budismo, un hermano perdido, templos en ruinas, rezos del más allá y fantasmas que amenazan con quedarse nuestro mojo. A mí me da cosica lo de los fantasmas.

› DEAD RISING: Juegazo. ¿Cuándo vais al centro comercial no os sentís como zombis? Pues aquí lo son y tienes que acabar con ellos, usando todo lo que encuentres. Desde una bola de billar hasta un maniquí, pasando por un palo de golf.

› MANHUNT 2: La polémica está servida. Su lanzamiento estaba previsto hace más de un año, pero la censura y las críticas de las asociaciones de madres consiguieron retrasarlo hasta ahora. La historia es cruda y violenta a lo *Fight Club*.



CONTENIDOS

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

El rey que llegó del frío



11 MILLONES DE JUGADORES LO ESTABAN ESPERANDO

La vida de un juego de rol online se alarga con un buen servicio (que los servidores no se caigan) y ampliando su mundo y sus posibilidades, con expansiones esporádicas para que sus fans no se aburran. *World of Warcraft*, el rey del género, llevaba ya dos años desde su última actualización, *Burning Crusade*, y ahora lanza esta nueva expansión para contentar a sus más de 11 millones de jugadores de todo el mundo.

Wrath of the Lich King es todo lo que pueden desear los fans de *WOW*: un nuevo continente helado, Rasganorte,

Aparece una nueva clase, el Caballero de la Muerte, y el nivel sube a 80

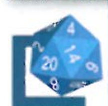
para explorar y aumentar sus personajes hasta el nivel 80, una nueva clase (el caballero de la muerte), que aparece directamente con nivel 55, nuevas máquinas de asedio y nuevas monturas (unas aladas para realizar combates aéreos y otras que soportan a varios personajes a la vez), y cientos y cientos de nuevas 'quest' para disfrutar, aún más, del genial juego de rol masivo de Blizzard. El rey exánime ha despertado y su legión de no muertos pretende destruir Azeroth. ¿Vas a impedirlo?

› *Por Gustavo Maeso*



La ficha

WOW: Wrath of the Lich King



Desarrolladora: **Blizzard** Editora: **Vivendi**
Precio: **34,95 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

COMO SIEMPRE, EL universo *WoW* viene doblado

PEGI

www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.worldofwarcraft.com**

Nuevas monturas...
Uno de los elementos más atractivos que añade la expansión son las nuevas monturas: desde la posibilidad de combatir en el aire, con criaturas aladas o naves de ingeniería gnoma, a la posibilidad de compartir montura con otros personajes en geniales monturas, como el mamut de guerra embridado o la trituradora de mekigeniero.



EL CABALLERO de la muerte es la nueva clase que se encuentra disponible en esta expansión, que aparece ya con nivel 55.



EL NUEVO CONTINENTE HELADO tienen uevas ciudades, donde explorar y conseguir misiones.



EL ASPECTO GRÁFICO DEL juego mantiene esa magia que ha enamorado a tantos jugadores.



LOS EJÉRCITOS DE NO muertos se disponen a barrer Azeroth, a las órdenes del rey exánime.



LAS NUEVAS MÁQUINAS DE asedio permiten cercar y atacar las ciudades.



NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Agente secreto sobre ruedas

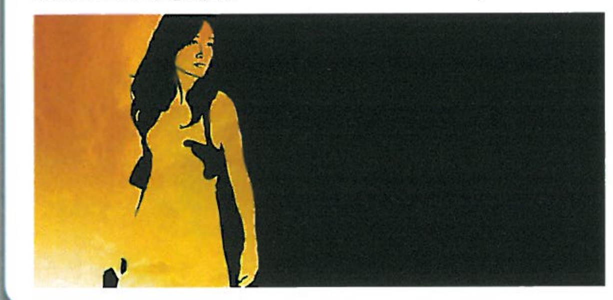
Vuelve el tunning, las velocidades de vértigo y las persecuciones imposibles de *Most Wanted*. La saga de conducción consigue renovarse otra vez, luciendo un aspecto cinematográfico y espectacular.

Seguro que muchos de vosotros os acordáis de la saga *Need for Speed*, cuando aún se jugaba en PC. Aquellas míticas carreras, con los cochazos más caros y elegantes, teniendo que escapar de alguna que otra insistente patrulla de Policía. Pues bien, la esencia del clásico se mantiene, a pesar de que las cosas han cambiado mucho. Pero estos cambios no han sido para mal, sino todo lo contrario, hace muchos años que dejamos de conducir latas de sardinas pixeladas con marcas famosas para meternos en el mundo del tunning y los gráficos trabajados. Concretamente, desde *Need for Speed: Most Wanted*. Este juego, que supuso una revolución en los títulos de carreras y, además, contaba con una de las mejores producciones del momento, rápidamente se hizo un hueco en el corazón de muchos jugadores. La nueva entrega, a punto de salir al mercado, ***Need for Speed: Undercover*** seguirá los pasos que llevaron al éxito a *Most Wanted*, después de que la última entrega (*ProStreet*) no acabase de convencer a los fans más acérrimos. Este 'reset' se notará desde el primer momento, ya que EA Vancouver ha rodado una serie de escenas de vídeo, como si de una película se tratase, para ambientar y explicar la historia. Para que os hagáis una idea de lo espectacular que pretende ser, se ha optado por usar la tecnología empleada en producciones como '300' de Zack Snyder, donde la mezcla del Chroma Key y elementos reales

Maggie Q.

Una jefa de cine

La presencia de la actriz y modelo Maggie Q. es, sin duda, una de las características más llamativas de la nueva entrega de *Need for Speed*. Nació en Hawaii, de padre estadounidense y madre vietnamita, y la conocemos de películas como La Jungla de Cristal 4.0, Hora Punta 2 o Misión Imposible III. Pero antes de su éxito mundial, triunfó como modelo y actriz en Hong Kong sin saber hablar ni papa de chino. Ha sido muchas veces portada de revistas, como Cosmopolitan, Madame Figaro, Marie Claire, Elle o Time. Es lo que tiene ser: así de guapa...



conseguía unificarse de manera creíble y sensacional. Además de tener una dirección y una fotografía cercanas a la de cualquier film de cine, también contará con la aparición estelar de la guapísima actriz Maggie Q, conocida por hacer de mala sexy en La Jungla de Cristal 4.0. Ella será la encargada de revelarnos los secretos de la historia que se esconde detrás de *Need for Speed: Undercover*. Nos convertiremos en un policía que tendrá que averiguar todo lo posible acerca de las bandas criminales que asolan la ciudad de Tri-City y, para ello, será necesario que nos infiltremos desde dentro, de ahí el título del juego, *Undercover*. El personaje de Maggie será nuestra jefa de Policía y la encargada de mandarnos las misiones. El único problema es que tendremos que poner todas nuestras habilidades de conducción para convencer a los mafiosos de que somos un 'caco' de verdad, lo que implica hacer locuras, carreras ilegales por la ciudad e incluso robar coches, y para que todo resulte lo más creíble posible,

Nos convertiremos en un policía que tendrá que averiguar todo acerca de las bandas de la ciudad

también nos perseguirá la policía. Así que, por un lado, tendremos a los macarras de la ciudad retándonos a carreras, a los mafiosos y Maggie pidiéndonos trabajillos y, para colmo, a la policía pegada a nuestro trasero. Lo que todos estábais pidiendo, ¿no? Lo más importante será que no se descubra nuestra identidad verdadera y, para ello, lo único que podemos hacer es demostrar lo que sabemos hacer con un volante y cuatro ruedas pegadas a una carcasa tuneada hasta el vómito. El respeto callejero se transformará en confianza por parte de las mafias, y así nos infiltraremos aún más en las redes criminales de Tri-City. Si los fans de la saga habían perdido la esperanza, ya pueden recuperarla, porque esto sí que es Need for Speed en estado puro. › ***Por Mario Fernández***

La ficha



NFS Undercover

Desarrolladora: **EA Vancouver** Editora: **EA**
Precio: **Sin confirmar**
Lanzamiento: 21 de Noviembre 2008

Plataformas

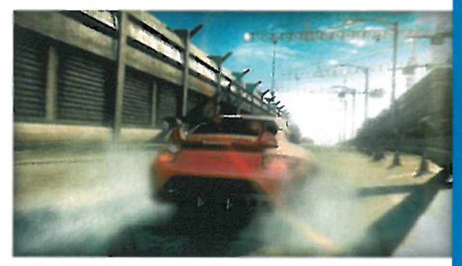


Requerimientos hardware

PC > WINDOWS XP/Vista • Procesador: Intel Pentium 4 (o equivalente) 2.8G Hz o superior (3.0GHz en Windows Vista) • Memoria: 1GB RAM • Gráficos: Geforce 6500, Radeon 9500 o superior • 5,5 GB de espacio en Disco

En la red

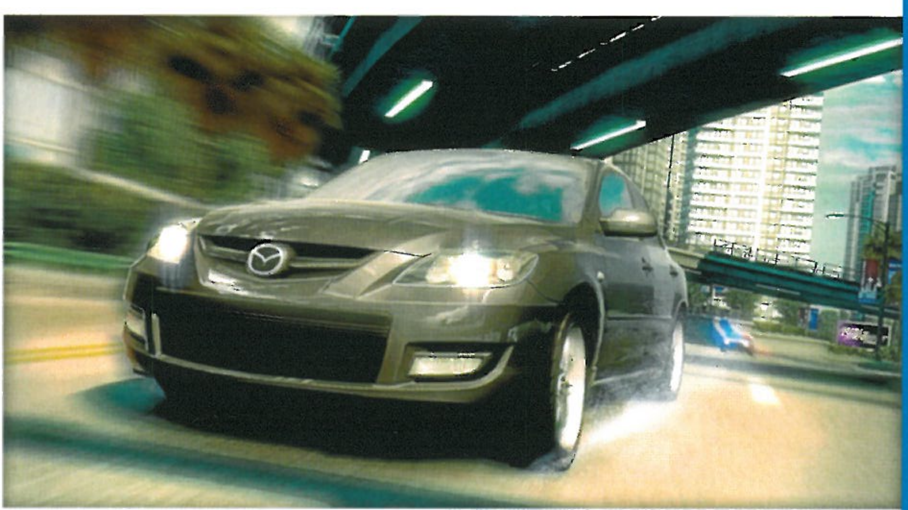
Página oficial **www.needforspeed.com**



Agüita, que vienen los malos...

Dale zapatilla y no mires atrás

Tiene todo lo que esperamos de un *Need for Speed*: velocidad, persecuciones policiales, posibilidades de edición... Parece que los chicos de EA se han tomado muy en serio las críticas recibidas por su anterior trabajo y han puesto toda la carne en el asador con *Undercover*. Las secuencias cinemáticas y Maggie Q. le añaden un toque muy especial a la producción y sólo por eso merece la pena echarle un vistazo. Además, cambiarán de iluminación, dependiendo de la hora del día a la que juguemos. Será un título muy completo que, de seguro, no defraudará a los fans de *Most Wanted*.



CALL OF DUTY WORLD AT WAR

La mejor guerra vuelve a casa

Nunca pasa de moda y siempre divierte... ¿Los años 80? No, la Segunda Guerra Mundial, en versión videojuego. Y si es Call of Duty, mucho mejor.

La Segunda Guerra Mundial ha dado para tantos juegos que harían falta muchísimas páginas para nombrarlos todos. Cuando *Call of Duty 4* apareció con su guerra moderna fue un soplo de aire fresco. Pero aún quedan cosas por decir de esos seis años catastróficos. Y eso es lo que pretende este *Call of Duty: World at War.*

Como siempre, dos historias paralelas serán las protagonistas del modo campaña. Por un lado, el ataque de los Estados Unidos a Japón, enfrentándose a un enemigo desconocido e impredecible. Por el otro, un ejército soviético diezmado en el ataque a Stalingrado y sediento de venganza, en un acercamiento más maduro y sangriento al conflicto..

La acción contará con el motor gráfico de la anterior entrega, uno de los más espectaculares que se han visto. Así que las novedades se centran en dar a los niveles un toque diferente, pero sobre todo en poder completar el juego junto a otro amigo, tres si disponemos de conexión a internet.

Por lo demás, no habrá muchas sorpresas respecto al año pasado, ni en situaciones ni en la mecánica de este 'shooter'. Si acaso, el modo de juego para masacrar zombis nazis, cuando acabemos la campaña de un jugador. Eso sin olvidar aquel multijugador competitivo a prueba de balas, que repite con mapas distintos y la introducción de vehículos. Así que prepárese, soldado, porque dentro de poco la mejor guerra volverá a su casa. **> *Por Javier de Pascual***

Dos amigos pueden jugar la campaña y hasta cuatro a la vez en el modo online

La ficha

Call of Duty World at War

Desarrolladora: **Treyarch** Editora: **Activision**
Precios PS3 y Xbox360: **69,95 €.**
PC y Wii: **59,95€.** DS y PS2: **39,95 €**
Lanzamiento: 14 de Noviembre



Plataformas






En la red

Página oficial www.callofduty.com/



ESTO SÍ QUE es una barbacoa y no lo de los domingos en la parcela.



UNA BONITA NOCHE, a la luz de las bengalas japonesas.

STAR OCEAN FIRST DEPARTURE

Rol nipón de otra época

Hace la friolera de 12 años que salió al mercado japonés *Star Ocean*, la ópera prima de Tri-Ace. Ahora, Square/Enix lanza un remake, toda una joya para los amantes del género.

Allá por el año 96, los japoneses de Tri-Ace (Enix) lanzaron un juego de rol puro para Súper Nintendo. Se llamó *Star Ocean*. El juego nunca salió de Japón, pero los fanáticos del rol nipón de este lado del charco lo recuerdan como una joya de incalculable valor, que ha dado, después, nuevas entregas que sí han visto la luz en Occidente. Ahora, Square-Enix se ha sacado de la manga un remake del juego original, mejorado y adaptado, y lo lanza en exclusiva para PSP.

El apartado gráfico de *First Departure* es un lujo, remodelado completamente para los nuevos tiempos venideros y deja a la altura del betún a cualquier otro RPG que se haya paseado por la portátil de Sony. Los entornos 3D por los que movemos a nuestros personajes tienen un aspecto excepcional que nos ha sorprendido, como las secuencias cinemáticas que salpican la aventura, cargadas del humor típico de la saga.

La historia, la misma que en el original: encarnaremos a Roddick, un muchacho del subdesarrollado planeta Roak, que se verá envuelto en una aventura épica de naves espaciales, enemigos de todo tipo, una extraña enfermedad que asola su planeta y extraños viajes en el tiempo. Horas y horas de buen rol.

› *Por Gustavo Maeso*

AUNQUE SÓLO MANEJAREMOS a un personaje, estaremos casi siempre acompañados por otros héroes, a los que podemos también encarnar para desplegar sus habilidades.

Una aventura de rol épica de caballeros, princesas y dragones, llevada a las estrellas

COMBATES EN TIEMPO REAL. Los combates son directos, en tiempo real, pero sus resultados son aleatorios. Aunque podemos inclinar la suerte de nuestra parte con habilidades y tácticas.

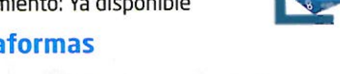
La ficha

Star Ocean First Dept.



Desarrolladora: **Square/Enix** Editora: **Proein**
Precio: **39,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas





En la red

Página oficial **http://na.square-enix.com/starocean**


XBOX 360.



EL JUEGO ES EN esencia exactamente igual que el título anterior, pero los escenarios son muy nuevos.





LOCOROCO 2

Gominolas escurridizas

Uno de los juegos más originales del catálogo de PSP vuelve con algunas novedades interesantes , pero con la misma alegría y el mismo tono colorido, cargado de simpáticas canciones. Agarra tu consola y comienza a inclinar el mundo de LocoRoco.

Hace un par de años que *LocoRoco* nos sorprendió y nos enamoró. La portátil de Sony no había tenido ningún juego tan original y diferente, y su lanzamiento supuso una revolución para su legión de usuarios. Un juego de plataformas sencillo hasta la mínima expresión, pero encantador como pocos. Ahora llega la obligada secuela, que amplía el mundo divertido y musical de estas simpáticas pelotas informes.

LocoRoco 2 no ha innovado demasiado que digamos. En realidad se trata prácticamente del mismo juego, en cuanto a jugabilidad y aspecto gráfico, pero ha añadido un puñado de novedades que encantará a sus fans, además de permitirles disfrutar de 25 nuevos niveles. Para quien no jugara al primero, hay que recordar que *LocoRoco* es un juego de plataforma en los que no manejamos a la pelota protagonista, sino que movemos (con los botones L y R) el mundo que vemos en pantalla. Realmente lo que hacemos es inclinarlo, a un lado u otro, unos 30 grados y hacemos saltar a la pelota en cuestión pulsando ambos botones a la vez. Con estos sencillos movimientos y la posibilidad de dividir a la pelota en muchas más pequeñas para resolver algunos puzles, iremos superando niveles a ritmo de alegres canciones en un idioma extraño, pero agradable.



AUNQUE EL MUNDO DE LocoRoco es bonito y colorido, cargado de criaturas amables y cantarinas,... hay otras con mala leche, como las avispas y los borrones... Huye de ellos.



LA SIMPLICIDAD DEL CONTROL hace que el juego te enganche desde el minuto uno. Esto, unido a su excepcional banda sonora, hace que le salgan fans por todas partes.

Los niveles son, generalmente, más largos y variados que en la anterior entrega, y están cargados de misiones adicionales, que pueden hacer crecer nuestra puntuación. En cuanto a las novedades más importantes destaca la capacidad de bucear de nuestro LocoRoco, lo que permite disfrutar de niveles acuáticos. Otros añadidos interesantes son los modos multijugador, para disfrutar de batallas con tres colegas. En cuanto a los minijuegos, de los que se pudo disfrutar en la primera entrega, han crecido con tres pruebas más. Para disfrutar con una sonrisa en la cara. **› *Por Gustavo Maeso***

> El juego propone 25 nuevos capítulos, cargados de canciones tontorronas y pegadizas

El Imperio Contraataca

Los alienígenas oscuros quieren cantar

La historia de esta esperada secuela vuelve a traernos a los aleinígenas 'Moya', esos seres negruzcos antítesis de los coloridos LocoRoco. Ahora, estos bichejos han aprendido a cantar y con sus horribles tonadas están robando toda la vitalidad del mundo. Los LocoRoco tendrán que llegar de nuevo al rescate y devolver la vida a todos los bichos que puebla este simpático juego.



La ficha

Locoroco 2

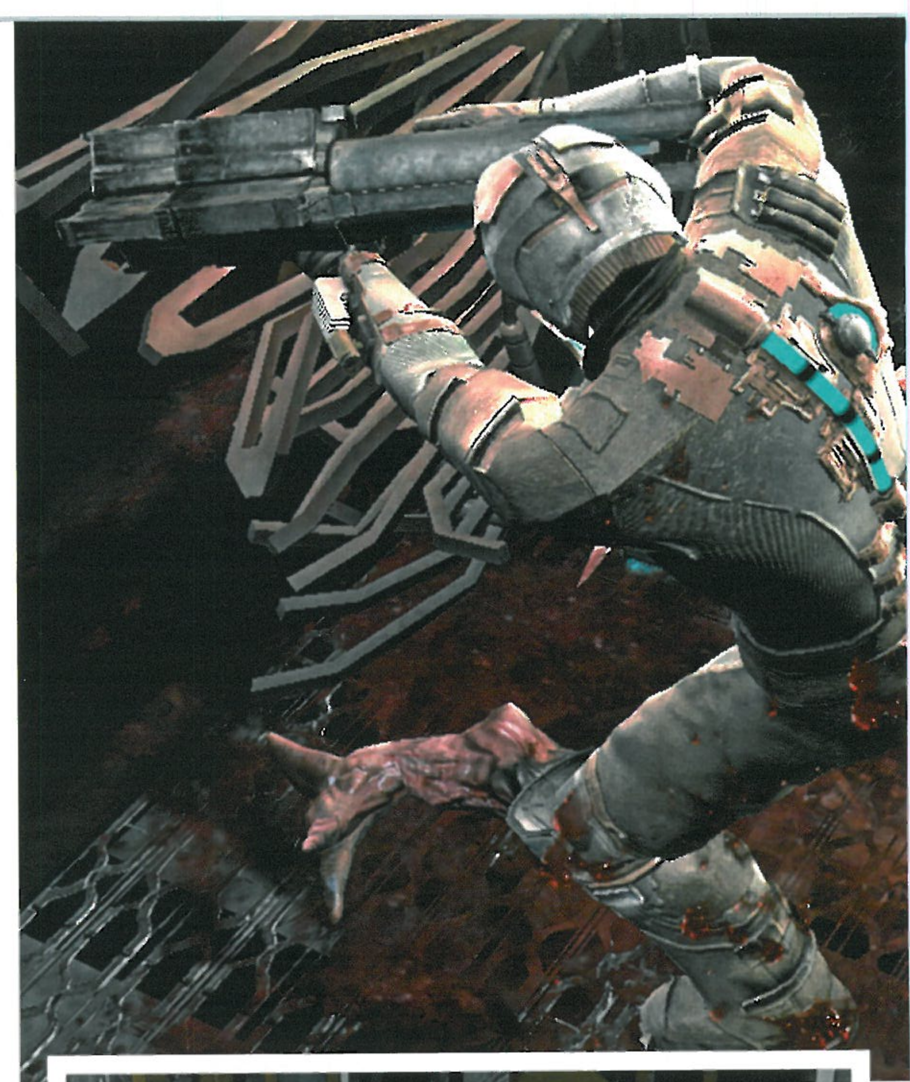


Desarrolladora: **Sony**
Editora: **Sony**
Precio: **Sin confirmar**
Lanzamiento: 27 de Noviembre 2008

Plataformas

En la red
Página oficial www.locoroco.com

CONTENIDOS





ENCONTRARSE CON CADÁVERES DE la tripulación del Ishimura será una constante en el juego.



ACABA CON TODO LO QUE se mueva hacia tí, pero conserva tus armas y la munición, o estás perdido.


UN CORTADOR LÁSER SERÁ NUESTRA arma principal en los primeros niveles. Apunta y corta.

DEAD SPACE

Terror y sangre, a gravedad cero

La propuesta más adulta de Electronic Arts para este fin de año tiene pinta de un juego al que ya hemos jugado muchas veces: invasión alienígena en el espacio desata el caos en estacion espacial perdida... Eso sí, nos ha puesto los pelos de punta y nos encanta.

Una nave perdida en el espacio, un equipo de rescate que se enfrenta a lo desconocido, una tripulación masacrada por una extraña amenaza alienígena... desde luego, no creemos que el equipo de guionistas vaya a ganar ningún premio. Desde *Alien* hasta *Doom*, se trata de un argumetno recurrente. Sí, tal vez es un argumento demasiado trillado..., pero *Dead Space* lo explota como ningún juego antes. Terror espacial con mucha, mucha sangre. Y eso es un cocktail que tiene cientos de miles de fans a lo largo y ancho de todo el mundo.

Nada más ponerse a jugar a *Dead Space*, el esperadísimo juego de terror espacial de Electronic Arts, a uno se le viene a la cabeza *Doom 3*. Pero enseguida, una vez superada la sensación de 'esto yo ya lo he jugado antes', te das cuenta de que estás ante un juego impresionante, de acción brutal y mucho miedo.

> Nuestro personaje tiene un arma para mover objetos, al más puro estilo pistola gravitatoria de *Half Life 2*

Tras una secuencia de introducción impresionante, sacamos en claro que somos Isaac Clarke (un claro homenaje a los dos más grandes escritores de ciencia-ficción: Isaac Ashimov y Arthur C. Clarke), un ingeniero de viaje rutinario a la nave USG Ishimura, una estación extractora de mineral, en órbita alrededor de un lejano planeta. El Ishimura perdió las comunicaciones hace semanas y un equipo viaja hasta él con la intención de repararlo. Además, se añade a la trama que la prometida de nuestro personaje trabaja en la nave en cuestión, lo que nos implica emocionalmente. Pero, al llegar a la nave, se desata el infierno... Toda la tripulación ha sido masacrada. Abordo campa a sus anchas una plaga alienígena devastadora y, en seguida, quedaremos atrapados y aislados de nuestros compañeros. Misión: escapar con vida de esta tumba en órbita.

Desmembramiento estratégico

La ambientación y el apartado gráfico del juego son de diez, consiguiendo una atmósfera opresiva y terrorífica excepcional. En nuestro va- »

La ficha



Dead Space

Desarrolladora: **Electronic Arts**
Editora: **EA**
Precio Ps3 y Xbox360: **69,95 €** Precio PC: **49,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas





Idiomas

Voces Textos

UN MUY CUIDADO doblaje al castellano, se agradece.

Multijugador



NO CUENTA CON modos multijugador. No se echa en falta, excepto un modo cooperativo.

PEGI






www.pegi.info



DOCE NIVELES, A CUAL más terrorífico, claustrofóbico y cargado de escenas para pasarlo mal. Prueba a superarlos.

Interferencias


DOOM


ALIEN


HALF LIFE 2

Requerimientos hardware

PC > WINDOWS XP/Vista • CPU: 2,8 Ghz • Memoria: 1 Gb de RAM en XP y 2 Gb de RAM en Vista • 12,9 Gb HD • Tarjeta mínima 64 Mb (NVIDIA Geforce 6800 y superiores; ATI X1300 XT o superiores) • Sonido: DirectX 9.0c

Arriba y abajo



- >LA AMBIENTACIÓN PONE los pelos de punta
- >TÉCNICAMENTE SUPERIOR
- >NO ES DEMASIADO original
- >NO CUENTA con modos multijugador

Las notas

9.3

GAMESPY	10
GAME INFORMER	9.3
MERISTATION	9.0
IGN	8.7

EL TERROR y las escenas sangrientas en el espacio siempre convencen. Si quieres pasar miedo...

En la red

Página oficial **http://deadspace.ea.com/**

CADA ESTANCIA DE LA estación espacial es un cuadro dramático de cadáveres y destrucción. ¿Qué ha ocurrido en la nave?

gar por el Ishimura viviremos momentos de pánico, con tan sólo un puñado de herramientas pesadas para defendernos (Isaac es sólo un ingeniero y no un militar), aunque esas armas y nuestro traje pueden irse ampliando, con un sistema de mejoras genial. De hecho, habrá que ir recopilando ítems y 'tuneando' nuestro equipo, en una especie de bancos de herramientas repartidos por la nave. La idea es disparar a las extremidades de los engendros, para ahorrar munición (que no abunda, precisamente) y luego golpear o pisar sus cabezas hasta acabar con ellos. Todo, muy bonito, realista y muy bestia. No en vano es para mayores de edad.

El juego cuenta con niveles excepcionales, donde hay que resolver decenas de situaciones, pero destacan aquellos que se realizan en el exterior de la nave (con escasas reservas de oxígeno) o a gravedad cero. Aquí puedes ver flotar los miembros amputados de humanos y aliens, y hasta ver las gotas de sangre bailando en el aire. Espectacular, a la par que terrorífico (volvemos a insistir que no es adecuado para menores de edad). El juego cuenta con una historia interesante, que invita a ser resuelta para saber cómo acaba. Nuestro personaje, aislado de sus demás compañeros supervivientes, tiene que buscarse la vidilla para reparar diferentes zonas del Ishimura y llegar a lugares inaccesibles, incluso paseando por el casco exterior de la nave, etc. Todo esto con bichos, a cada cual más enorme y en mayor número.

Por lo demás, desde el fantástico menú de inventario y mapa (que aparece en 3D como un holograma integrado en la partida) hasta las brutales y sangrientas escenas cinemáticas, nos han convencido para pasar miedo unas horas. Eso sí, nos ha parecido un tanto corto, aunque siempre se puede jugar en los demás niveles de dificultad. Da gusto pasar miedo.

› *Por Gustavo Maeso*

Menús en pantalla

Todo a la vista en un holograma

Uno de los elementos más originales del título es la manera de integrar los menús en el propio juego. Todos los menús (inventario, mapa, base de datos de la historia del juego...) aparecen a modo de holograma 3D junto a nuestro personaje, como si su traje lo proyectara. Esto hace que no perdamos en ningún momento lo que ocurre en pantalla. De hecho, la acción no se para y podemos vigilar si se nos abalanza algún bicho deforme con malas intenciones. El sistema de menús, además de atractivo, es muy útil.

A falta de munición de sobra, la manera de avanzar es elegir el lugar donde disparar a cada engendro concreto





BIOSHOCK

Una Atlántida de 1960

Un año después de su aparición en PC y Xbox 360, Bioshock llega al fin a PlayStation 3. Incluso con títulos de inminente aparición, como Resistance 2 o Killzone 2, el juego de 2KGames resulta indispensable.

Por regla general, cada título creado por cualquier desarrollador intenta "definirse" en un estilo o, al menos, acercarse a los cánones de un determinado género: plataformas, shoot'em-up, estrategia, lucha... En poquísimas ocasiones, la ambición de un determinado grupo de desarrollo les lleva a crear un título que abarque diferentes géneros o temáticas y, en menos ocasiones aún, el "experimento" llega a tener algo de éxito. Muchos juegos quedaron en el olvido por culpa de la ambición de sus creadores, pero entre aquellos que consiguieron éxito hay multitud de títulos... a los que se suma, sin ninguna duda, *BioShock*. Un argumento original y con grandes dosis de terror, un original sistema jugable en primera persona, que añade una buena cantidad de novedades, puzle, exploración...

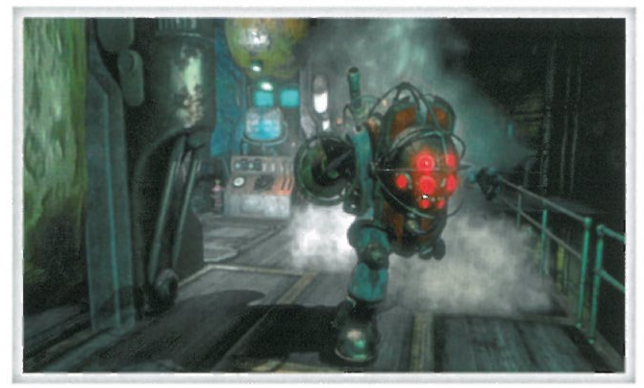
A *BioShock* no le falta de nada, y todo está incluido con criterio y buen gusto, y con una presentación visual de la que pocos títulos pueden presumir. Recordemos, porque el título fue lanzado un año antes en Xbox 360, que el argumento de BioShock nos meterá de lleno en una civilización en decadencia, en los albores de su desaparición, creada bajo el mar en 1960 por un visionario llamado Andrew Ryan. El motor gráfico con el que ha sido dotado el juego ayuda considerablemente a reforzar la idea de que estamos bajo el agua... y de que podemos ser atacados en cualquier momento por extraños seres que han abusado de los plásmidos, entre otros.

Y es que, como hemos mencionado al principio, *Bioshock* es, básicamente, un juego de acción en primera persona, pero incluye suficientes novedades, como los plásmidos, para destacar por encima de la media. Dichos plásmidos son fruto de la investigación "libre", llevada a cabo

Contenido Extra

Ráscate el bolsillo y podrás jugar más

Una vez completes el modo principal del juego, podrás entrar en PSN y descargar tres nuevos desafíos. El pack de los tres costará 7,99€ y te enfrentará a diferentes situaciones, que no aparecen en el modo historia, en escenarios totalmente nuevos. Los tres desafíos se llaman "Un Electrizante Giro de los Acontecimientos", "La Individualidad del Equipo" y "Mundos de Dolor". A falta de multiplayer, buenos son desafíos extra...



BIG DADDIES, LITTLE SISTERS. Este peculiar binomio puede llegar a hacerte la vida imposible. Recuerda, más vale maña que fuerza.

Versión para PS3

Ha pasado un año desde la aparición del Bioshock original para Xbox 360 y PC y, aunque esta nueva versión para PlayStation 3 no incluye novedades importantes en ninguno de sus apartados, su argumento y desarrollo son una excusa más que importante para no dejar pasar el título de 2KGames. Incluso con títulos de la talla de Killzone 2, Resistance 2 y Call of Duty: World at War a la puerta de la esquina, *Bioshock* sigue siendo uno de los mejores juegos de acción en primera persona y sería un error imperdonable no disfrutar de él.

ARMAMENTO MUY VARIADO. AUNQUE los plásmidos conforman la más original forma de defenderse, tendrás acceso a diferentes tipos de armamento.

Ha pasado un año desde su aparición en Xbox 360 y no ha perdido un ápice de gracia

La ficha

Bioshock



Desarrolladora: **2K Games** Editora: **Take Two**
Precio: **59,95 €**
Lanzamiento: 15 de Octubre

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

LA CALIDAD DE su doblaje es comparable a la de una peli

PEGI

18+   

www.pegi.info

El origen del título de 2K Games se remonta al año 1994

PARA QUE VEAS QUE TODO ESTÁ INVENTADO: Allá por 1994, los estudios Looking Glass lanzaron un título para PC llamado System Shock, que mezclaba elementos de RPG con un desarrollo en primera persona. System Shock 2, aparecido en 1999 y creada por Irrational Games (ahora 2K Boston/2K Australia) es la precuela "espiritual" de Bioshock, según sus creadores.



SI NO TIENES SUFICIENTE con el modo historia del juego, podrás descargar tres desafíos extra a través de PlayStation Network por 7,99 €.

¡Tengo poderes!

A tope con los plásmidos

El original sistema de juego creado por 2KGames te obligará a administrar las diferentes armas, dependiendo de la situación, y a hacer uso (y economizar) una habilidad que no habíamos visto antes en un título de las características de *Bioshock: los plásmidos*.

A través de dichos plásmidos, podrás hacerte con poderes especiales, como la telequinesis o la posibilidad de lanzar rayos, fuego, hielo... a voluntad. Combina los plásmidos con armas cuerpo a cuerpo para acabar antes con tus enemigos y no abuses de ellos o los echarás de menos cuando más los necesites.



en Rapture; bajo el mar no hay ataduras morales, ni opresión religiosa, ética o gubernamental... y todo se les va de las manos, como podréis comprobar con el argumento del juego.

La versión para PlayStation 3 es muy similar a la aparecida hace prácticamente un año en PC y Xbox 360, aunque ya incluye algunos de los extras que 2KGames puso a disposición de los usuarios de la consola de Microsoft a través de Xbox Live. Eso sí, aunque se han incluido algunos extras, 2KGames se ha encargado de asegurarse unos ingresos extras, poniendo a disposición de cualquier usuario de PS3, a través de PlayStation Network, tres mini-juegos por los que habrá que hacer un pequeño desembolso. El juego es prácticamente idéntico a la versión para Xbox 360 (a excepción de algunas texturas, de ridícula resolución). Al fin, los usuarios de PS3 podremos disfrutar con uno de los mejores shooters de la historia.

>Por Lázaro "Doc" Fernández

Interferencias





SYSTEM SHOCK 2



HALF-LIFE 2



PSI-OPS

Arriba y abajo

- >PLANTEA UN ARGUMENTO impecable
- >EL USO DE los plásmidos es una pasada
- >PODRÁS DESCARGAR TRES desafíos extra

- >NO APORTA NOVEDADES respecto al original

Las notas





CVG	9.3
GAMESPOT	9.0
IGN	9.4
MERISTATION	10

AUNQUE EL GÉNERO estará abarrotado de grandes títulos en breve, BioShock es un juego indispensable.

BOOGIE SUPERSTAR

Saca tu lado 'triunfito'

Convertirte en una estrella del escenario se pone a tu alcance con *Boogie Superstar.* Karaoke y baile, todo en uno, para quitarte cualquier tipo de miedo al ridículo ante tus amigos.

Como lo del karaoke se quedaba corto, con *Boogie Superstar* damos un paso más y se introduce la disciplina del baile en las pruebas para convertirse en la estrella del show. Casi resulta imprescindible que realices el tutorial para comprender en qué consiste cada uno de los movimientos de baile que se han creado usando el mando de la Wii. Una vez los tengas asimilados, atrévete a concursar, pero nunca antes... el resultado puede ser desastroso. Y los jueces te lo dirán,, no creas que se cortan. Es cierto que después de tragarte una vez sus comentarios, así como la presentación del concurso, ya nunca tendrás ningún interés en ellos. Al final, te bastará con las listas de puntuaciones.

Aunque hay una academia en la que practicar las canciones y los bailes, lo mejor es participar en el concurso. Para ello, deberemos escoger el número de retos en los que se divide el show, entre uno y tres, y qué tipo de prueba queremos: karaoke, karaoke en pareja, baile o baile en pareja. La combinación puede ser la que tú quieras y, a partir de ahí, a competir. ¿La motivación? Desbloquear canciones. Cada vez que concursas, al margen de si ganas o pierdes, acumulas puntos que luego puedes canjear por packs de regalo y, claro, es la forma de desbloquear nuevas canciones de cada uno de los tres estilos del juego: pop, urban o electro dance, además, de nuevo vestuario para nuestro personaje, al cual podemos personalizar.

Mejora tu pronunciación

Y no sólo la española, sino la inglesa, alemana, francesa e italiana. De todos estos idiomas hay canciones en el juego (aunque no están cantadas por los intérpretes reales). También en español (Fito & Fitipaldis, El Sueño de Morfeo, Pereza, La Quinta Estación, Angy, El Canto del Loco) y desbloqueadas desde el principio. Pero si lo que quieres es sacar las canciones de los Jonas Brothers, Natasha Bedingfield, Katy Perry, Avril Lavigne o Rihanna, tendrás que hacer muchas actuaciones de sobresaliente. Por cierto, si eres chico, lo tienes crudo al jugar contra una chica... Casi siempre su tono de voz se adapta mejor a los temas elegidos. **>*Por Chema Antón***

¿Motivación? Las canciones de los Jonas Brothers o Rihanna





MODIFICA TU PERSONAJE CON nuevas prendas y colores.



ENTRA EN UN MODO especial moviendo los brazos rápido.

La ficha

Boogie SuperStar



Desarrolladora: **EA** Editora: **EA**
Precio Wii: **56,94 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

Y PUEDES SALTARTE todas las explicaciones.

Arriba y abajo



>LA SELECCIÓN MUSICAL
>EL MICRO QUE viene en el pack

>LOS CANTANTES FALSOS de las canciones
>LOS BAILES SON un poco repetitivos

PEGI

3+ www.pegi.info



Y sin alfombra de baile

Me paso el día bailando

Si te gusta más lo de mover los pies (y las manos), una de las posibilidades que te da el juego es que configures tu propia rutina de baile y luego compitas en el concurso, repitiéndola una y otra vez hasta la perfección.

54 CANCIONES EN EL juego, contando con 6 españolas.

En la red

Página oficial **www.boogiesuperstar.ea.com**

Las notas

7.2



IGN	5.0
JOLT	8.0
GAME ZONE	8.0
NINTENDO POW.	7.0

LA SELECCIÓN de artistas es motivo suficiente para su compra. Indispensable para 'Wiifiestas'.



Shaun
White
Snowboarding
¡Nos vemos en la cima!
Reta a tus amigos
en el modo multijugador online*
Diviértete explorando cada montaña
hasta convertirte en el mejor snowboarder
3+
www.pegi.info
UBISOFT
s used under license from Shaun White and Shaun White Enterprises, Inc.
n todas las plataformas y hasta 32 jugadores en XBox 360 y PS3.
www.shaunwhitegame.com

NBA 2K9

Emula a Calderón y atrévete con la NBA

Los chicos de 2K Games siguen impresionando a los seguidores del deporte de la canasta con una nueva entrega, más realista y con más posibilidades que nunca de la saga *NBA 2K*.

Si bien es cierto que los títulos deportivos basados en la NBA tienen un irreductible grupo de fanáticos seguidores, que cada año "devoran" las entregas creadas por EA Sports (*NBA Live*) y 2K Games (el que nos ocupa), la fiebre por la National Basketball Association se ha incrementado gracias a la presencia en dicha liga de varios jugadores españoles.

Novedades de todo tipo

Como era de esperar, *NBA 2K9* mantiene la increíble jugabilidad que lo mantiene ligeramente por encima de *NBA Live*, pero esta nueva entrega incluye no pocas novedades en todos sus apartados. Posiblemente, la más importante sea la inclusión de un actualizador de estadísticas y fichajes a través de internet, al más puro estilo Adidas Live Season de *FIFA 09*.

La cantidad de modos disponibles (y la extraña disposición de los mismos) os hará perder la cabeza: partida rápida, asociación, temporada, playoffs, práctica, situación (ya un clásico en el género deportivo)... Al igual que el año pasado, también estará disponible la modalidad de juego Blacktop, el lado más callejero del balonces-

NBA 2K9 es uno de los simuladores deportivos más realistas que hemos jugado hasta la fecha



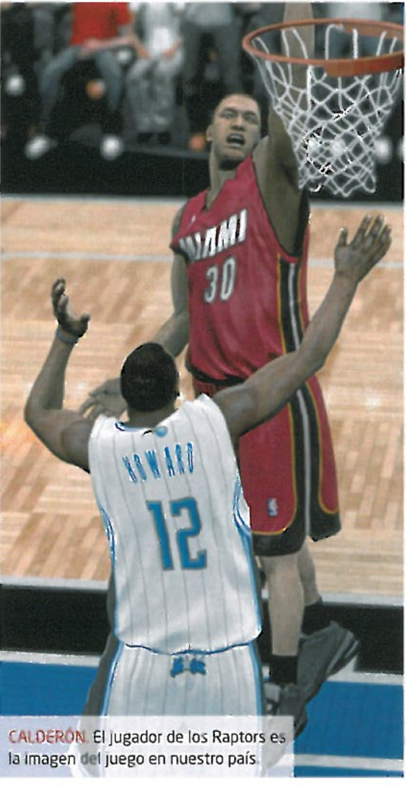
Multitudinario multiplayer online

10 Jugadores a través de la red

Al igual que ocurre con la última entrega de FIFA 09, en NBA 2K9 podrás organizar partidas online de hasta diez jugadores. Junto al clásico modo uno contra uno, en el que dos personas competirán, teniendo la totalidad del equipo a su disposición, el nuevo modo multijugador permite participar en partidos online haciendo uso de un único jugador (o posición) en el campo. Así, en cada partida participarán hasta 10 personas, cada una controlando a un único jugador de cada uno de los dos equipos; como podéis imaginar, las individualidades no servirán de mucho en este modo.


ANIMACIONES. Las estrellas tendrán sus movimientos "marca de la casa".


DEFENCE! Defender y atacar en el juego es tan complicado y trabado como en la vida real.


CALDERÓN. El jugador de los Raptors es la imagen del juego en nuestro país.



Estuvimos entrenando con Sergio Llull

El mes pasado, Calderón nos dio una paliza de muerte jugando con *NBA 2K9*. Este mes hemos ido a ver a una de las jóvenes promesas y revelaciones del baloncesto español, Sergio Llull, y después de varios tapones, como el de la foto, dejamos por imposible lo de entrar a canasta. Sergio, natural de Mahón, nos contó cómo fue su fulgurante ascenso, desde el Salle Mahón (donde llegó a anotar 71 puntos) hasta el Real Madrid, pasando por lograr el oro en 2004, con la Selección de España Junior, y por los equipos CB i Unió Manresana Junior y Manresa, en la Liga LEB, entre 2003 y 2006. Aunque nos dijo que no tenía mucho tiempo para dedicárselo a los videojuegos, nos confesó que los títulos deportivos eran su debilidad. Sus preferidos: NBA Live, *NBA 2K* y PES.

Tras cada uno de los partidos, podrás contemplar las tres mejores jugadas como en la televisión

to, en la que encontraremos escuela y concurso de mates, partido urbano, concurso de triples y el mítico "21".

El actualizador de estadísticas no será lo único en lo que *NBA 2K9* se parece a *FIFA 09*, ya que entre sus opciones online encontraremos un modo que nos permitirá participar en partidos de cinco contra cinco, en los que cada jugador será una persona desde su casa.

Como se puede observar por las pantallas de estas dos páginas, 2K Games ha realizado un trabajo técnico de calidad, comparable al de anteriores entregas; es decir, sus gráficos son increíblemente realistas: animaciones, respuesta, movimientos específicos de ciertos jugadores...

Aunque *FIFA 09* se haya convertido en el juego de fútbol por excelencia, EA va a tener complicado arrebatarle el título de mejor juego de baloncesto a 2K Games, sobre todo si el listón sigue estando tan alto dentro de un año como ahora, con *NBA 2K9*.

› ***Por Lázaro "Doc" Fernández***

La ficha



NBA 2K9



Desarrolladora: **2K Games**
Editora: **Take Two**
Precio Ps3 y Xbox 360: **59,95 €**
Precio PC: **29,95 €** Precio Ps2: **29,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas




Idiomas

Voces  Textos

LOS COMENTARIOS ESTÁN en inglés, pero son muy buenos.

Multijugador



EMULANDO A *FIFA 09*, podrán participar cinco contra cinco jugadores a través de internet.

Online

JUNTO A LA posibilidad de actualizar plantillas y estadísticas a través de internet, como en *FIFA 09*, podrás participar en multitudinarios partidos de cinco contra cinco, en los que cada jugador del campo es controlado por una persona desde su casa, a través de internet.

PEGI



www.pegi.info

Arriba y abajo



› EL MODO CINCO contra cinco online
› LOS MATES Y triples del modo Blacktop

› LOS CONTROLES SON algo complejos
› LOS MENÚS NO son demasiado intuitivos

Las notas

8.7

UNA VEZ MÁS, 2K Games le gana el pulso a EA Sports. Aunque por poco, *NBA 2K9* es más completo que *NBA Live*.

GEARS OF WAR 2

Muere, Locust, muere

Vuelve el único e inimitable Marcus Fénix con las pilas cargadas y la misma mala leche de siempre y la motosierra cargada hasta los topes de gasolina.

Todos los jugadores de Xbox 360 están esperando el lanzamiento de ***Gears of War 2*** como agua de mayo. ¿Por qué? La respuesta es tan simple como ver lo hondo que caló la primera parte entre el público (porque era rematadamente buena) y añadirle unos toques del 'más grande, más sangriento... mejor' que su creador, Cliff Bletzinsky, ha ido pregonando por los cinco continentes..

Y por una vez, el amigo Clif no estaba tirándose un farol, puesto que esta segunda entrega es exactamente una evolución PERFECTA de lo que se vio hace ya un par de años. Tanto es así, que su único fallo es no innovar en su fórmula de éxito. Nos referimos a esa mecánica de disparar-cubrirse-disparar-granada-vísceras volando, que tan bien ha funcionado. Si no está roto, no hace falta que se arregle, ¿no? Por tanto, vamos a encontrar un apartado técnico extraordinario. Quizás lo mejor que se puede encontrar hoy en día en las consolas de nueva generación y tiros a diestro y siniestro.

Disparos de todo tipo: de las armas de siempre, de nuevas armas de tamaño gigantesco, a cubierto, a lo kamikaze, disparos meditados o incluso de los que parecen imposibles... Vamos, que plomo hay más que en las minas. No se puede esperar menos del juego de tiros en tercera persona que 'la competencia' ha estado intentando copiar (sin éxito) desde la salida de la primera parte.

Se añaden una pizcas de imagina ser el carnicero de barrio, motosierra en mano, una gran mejora en el argumento, por fin somos algo más que una máquina de matar y una amplia variedad de situaciones y enemigos más peligrosos, grandes y feos que nunca. Todo esto se une a un sistema de control casi perfecto para crear una experiencia de juego tan absorbente que impide soltar el mando hasta acabar


LA NÓMINA DE ENEMIGOS ha aumentado y, además, son más listos que antes.


UNA ESCENA TÍPICA. Los protagonistas, a cubierto, esperando su turno.



Yo lo tengo más grande

¡A que te sierro el pecho!

Si por algo se ha caracterizado siempre Gears of War es por no cortarse un pelo a la hora de mostrar violencia explícita. Esta vez parece que querían demostrar que a bestias no les gana nadie, pero se quedaron por el camino. Es decir, habrá luchas de motosierras que acaban con el pecho del perdedor cercenado, ejecuciones de lo más cruel y salvaje sobre los enemigos caídos, sangre a borbotones... Pero existe un modo apto para menores, activable desde las opciones, para aquellos padres que no quieren que sus hijos vean cosas que no deben.
La violencia sigue ahí, los discípulos de Skorge (el nuevo enemigo final) caen como moscas y las balas siguen haciendo pupita, pero sin tanto goteo de líquido rojo ni partes de enemigos colgando.
Está bien. Pero luchar contra un Brumak de 10 metros de altura y que nuestras balas 'sólo' lo maten es un tanto descafeinado.



Monta, que te llevo

La fierecilla domada...

Un juego de acción no puede formar parte de la élite sin dos ingredientes principales: armas épicas y fases a bordo de vehículos. *Gears of War 2* cumple con creces, con 15 armas distintas entre las que se incluye hasta un mortero al más puro estilo segunda guerra mundial.
Pero donde se riza el rizo es con las fases que nos permiten conducir un vehículo. No podemos revelar cuales en concreto... Pero basta con ver la imagen de un Brumak que acompaña este cuadro para saber por donde van los tiros. Y no solo eso, sino que también podremos domar algún otro enemido orgánico y no tan orgánico...



el modo historia de cabo a rabo, lo que dura unas 10 horas aproximadamente.

Si ese buen puñado de horas parece escaso, sólo hay que echar un vistazo a los modos para varios jugadores para darnos cuenta de que ***Gears of War 2*** tiene cuerda para meses o, incluso, años.

El más obvio, el modo cooperativo para dos jugadores, que llega a permitir que cada usuario juegue con un nivel de dificultad distinto, y va hasta el genial modo horda, en el que, en compañía de cuatro amigos, online, acabamos con oleadas de enemigos sin parar. Por el camino quedan otros seis modos de juego, a cada cual más inspirado y divertido (que mejor que cada jugador descubra por sí mismo) y que redondean una experiencia casi perfecta para la consola blanquita de Microsoft. Otra compra obligada para esta Navidad ***>Por Juan García***

FIELES A SU CITA. Llevaremos dos armas a la vez, a no ser que llevemos un bichaco como el de la imagen, que nos hará andar hasta más lento.

La ficha



Gears of War 2

Desarrolladora: **Epic** Editora: **Microsoft**
Precio Xbox360: **69,95 €**
Lanzamiento: 7 de Noviembre

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

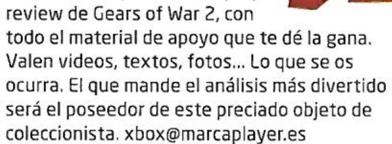
UN DOBLAJE POTENTE y música genial

PEGI

www.pegi.info

LA CONSOLA EXCLUSIVA



TENEMOS UNA CONSOLA ÚNICA PARA VOSOTROS Si te la quieres llevar tienes que hacer tu propia review de Gears of War 2, con todo el material de apoyo que te dé la gana. Valen videos, textos, fotos... Lo que se os ocurra. El que mande el análisis más divertido será el poseedor de este preciado objeto de coleccionista. xbox@marcaplayer.es

Edición coleccionista



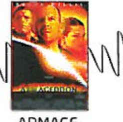
CONTENIDO: UN DVD con muchos extras un libro de arte titulado 'Beneath the surface', un código para descargar un arma especial y una foto de Dom y Maria Santiago Precio: **69,95 €**

Interferencias


UNREAL TOURN. 3



LA GUERRA DE LOS MUNDOS


ARMAGEDON

Arriba y abajo

- >TÉCNICAMENTE es una pasada
- >EL MODO HORDA
- >HAY JUEGO PARA meses... ¡o años!
- >NO INNOVA en ningún aspecto

Las notas

9.5




UK	IGN	8.8
DE	IGN	8.8
DK	PC ZONE	8.8
NL	NINTENDO POWER	8.8

POSIBLEMENTE, EL MEJOR juego de estas Navidades para cualquier sistema.

RESISTANCE 2

La invasión alcanza a Estados Unidos

¡Hasta 60 jugadores simultáneos on-line!

Ponte una vez más en la piel de Nathan Hale y persigue a las Chimeras hasta Estados Unidos, donde están a punto de acabar con la resistencia humana y hacerse con el control del planeta Tierra.

Muchos creen que el éxito del primer *Resistance* se debe a que fue el primer y, durante unos meses, único juego de acción en primera persona que llegó al mercado junto a PlayStation 3. En el país de los ciegos, el tuerto es el rey, deben pensar. Después de llevarnos una decepción en Leipzig (lo mostrado allí no era nada del otro mundo), Insomniac nos demuestra con esta segunda entrega que el planteamiento y argumento de *Resistance* (y por tanto, también de esta segunda entrega) se bastan para dar vida a uno de los mejores títulos del género para PS3.

El virus se extiende a los EE.UU.

Si jugaste a la primera entrega, sabrás que el argumento se desarrolla durante los años cincuenta, donde en Europa se está librando una batalla contra una extraña raza de alienígenas que, al parecer, habitaron la Tierra mucho antes que nosotros y, a estas alturas, quieren volver a establecerse aquí. En ***Resistance 2,*** el virus y las Quimeras, que así se llaman los alienígenas, consiguen llegar hasta el continente americano. Y hasta allí tendrás que viajar, en la piel de Nathan Hale, con el objetivo de conseguir que la Tierra siga siendo el hogar de la raza humana.

Para conseguirlo, tendrás a tu disposición 12 armas diferentes, repartidas estratégicamente por el escenario para usarlas adecuadamente, viajarás por varios estados americanos e incluso entrarás en algunas naves nodriza para atajar la amenaza Quimera "desde dentro" (con

Quimeras, una raza singular



Los alienígenas vuelven a casa

En esta segunda entrega, la raza de alienígenas que amenaza la Tierra se sincera en los primeros compases del modo historia: los Chimera habitaron la tierra millones de años antes de la aparición del ser humano. En cierto modo, deberás evitar que los alienígenas reclamen algo que ya había sido suyo millones de años atrás.



LOS ESCENARIOS SON GIGANTESCOS. Cada nivel del juego posee kilómetros de extensión.



ESTADOS UNIDOS EN LOS 50. La ambientación es formidable: creerás estar en los años 50 en EE UU.



ALIENS, ARTILUGIOS VARIOS Y ROBÓTICA. La Quimera es una civilización de lo más avanzada.

la inestimable ayuda de unas pequeñas cargas explosivas, claro).

Pero si el modo historia es de los más largos y completos que hemos visto en el género, el multijugador no se queda atrás: podrás participar en una serie de misiones de forma cooperativa (lástima que su desarrollo tenga poco que ver con el modo historia), y competir en multitudinarias partidas, para un máximo de 60 jugadores simultáneos. Os aseguramos que, tras probar dicho modo en varias ocasiones, no experimentamos retardo alguno. Si bien *Call of Duty 4* ha sido el referente en el género durante meses, os aseguramos que *Insomniac* os va a sorprender con la calidad y duración de ***Resistance 2.***

> Por Lázaro "Doc" Fernández

El mejor modo multijugador

Sin descuidar en absoluto el modo historia de *Resistance 2* (que es espectacular, largo y divertido), Insomniac ha dotado al juego de unas impresionantes posibilidades multijugador, que se dividen entre el modo cooperativo y el "competitivo".
El primero de ellos permite participar a un máximo de ocho personas en diferentes batallas contra las Chimeras, con la posibilidad de seleccionar entre tres clases de jugadores. La clave está en dividir bien el trabajo entre soldado, médico e ingeniero para no morir a manos de los alienígenas y para no quedarnos sin munición.
El modo competitivo incluye las típicas modalidades "todos contra todos", "lucha por equipos" y "capturar la bandera"... La principal peculiaridad de dicho modo en *Resistance 2* es que permite el juego on-line para un máximo de sesenta jugadores. Lo hemos probado (y mucho) y os aseguramos que no hemos sufrido ningún tipo de retardo, salto en su acción, etc.
Una de las posibilidades más originales, jugando en partidas de 60 jugadores, es la de unirte a un determinado escuadrón e ir completando diferentes objetivos, que van cambiando en tiempo real.

Su entretenido argumento mezcla elementos de Alien, The Matrix y el género bélico

La ficha

Resistance 2



Desarrolladora: **Insomniac Games**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **69,95 €**
Lanzamiento: 26 de Noviembre



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

EL DOBLAJE TIENE una calidad comparable a la de una peli.

Multijugador

 **60** DOS JUGADORES A pantalla partida... ¡y hasta 60 jugadores on-line!

Online

JUNTO AL MODO historia, podrás participar en partidas cooperativas para un máximo de ocho jugadores (dos a pantalla partida) y competir en multitudinarias batallas en las que podrán jugar un máximo de sesenta jugadores de forma simultánea (sin lag ni nada que se le parezca).



10 NADA MENOS QUE 10 horas de juego tendrás que emplear para completar el modo historia.

PEGI

www.pegi.info

Arriba y abajo

- > EL MODO HISTORIA parece una película
- > HASTA 60 PERSONAS pueden jugar on-line
- > NO ES DEMASIADO original
- > UN POCO CORTO y sin más modos de juego



Las notas

9.1 EL TÍTULO de Insomniac lo tiene todo para ser el shooter de la temporada; si no fuera por Gears of War 2, lo sería sin duda.

En la red

Página oficial **http://myresistance.net**

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Arqueología nórdica al estilo Lara Croft



LARA CROFT VIVE UNA SEGUNDA JUVENTUD

La heroína más famosa del mundo virtual, la arqueóloga que está logrando más matrículas en la facultad que el propio Indiana Jones, ha vuelto. Una aventura de saltos y tiros a la altura de la saga.

La nueva aventura de Lara Croft no va a defraudar a sus fans, sobre todo si esos fans acabaron contentos con su anterior entrega. Los chicos de Crystal Dinamics continúan el culebrón de la familia Croft, iniciado en *Legends*, y dan nuevos giros argumentales entre puzle y puzle, acrobacia y acrobacia...

Ya hemos dicho que somos fans de la 'nueva Lara'. El aire fresco que le han dado a la arqueóloga los creadores de la mítica saga de *Legacy of Kain* (*Soul Reaver* y *Blood Omen*) nos ha vuelto a convertir en apasionados de la famosa heroína. En este nuevo capítulo, continúan el hilo argumental que se abrió en *Tomb Raider Legend*. Así, Lara continúa la búsqueda que inició su padre del mítico martillo de Thor, una búsqueda que acercará a la arqueóloga hacia el paradero de su madre que, como ya sabemos, podría seguir viva después de tantos años. Está búsqueda lleva a nuestra protagonista desde las profundidades del Mediterráneo (con un nivel subacuático, que es una maravilla) a las selvas tailandesas, el sur de México, el océano Glaciar Ártico y hasta la mismísima Ávalon.

En busca del martillo de Thor

Los nuevos movimientos de Lara hacen todo mucho más fácil y atractivo, como su nueva habilidad de escalada, que permite trepar y avanzar a lo largo de muros. El control es realmente sencillo y la cámara se maneja a voluntad, lo que permite ver el ángulo adecuado antes de cada salto al vacío. Como siempre, muchísima

Aventura submarina

Un comienzo de cine y pasado por agua

Los videojuegos, como las series de TV, los cómics o un buen libro, deben tener un primer capítulo que te enganche y que te anime a devorarlo hasta el final. La primera fase de *Tomb Raider Underworld* es un gran ejemplo: una inmersión en aguas del mediterráneo infestadas de tiburones, el descubrimiento de unas ruinas submarinas, un kraken gigante, tiros, tesoros, acción...

A LA CAZA DEL TIGRE. Estos dos ejemplares felinos son dos de los enemigos con los que lidiar en el juego.

EQUILIBRIO Y ACROBACIAS ESCAPANDO de un barco a pique, plataformas contra reloj... Muy estresante.

Lara sigue siendo la misma, pero sus dos últimas aventuras cuentan con una historia mucho más interesante y mejor jugabilidad

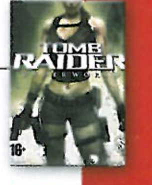
exploración, acrobacias, puzles cada vez más enrevesados y la dosis justa de acción, contra enemigos de lo más variado, incluidos humanos con malas intenciones (la IA de estos últimos no es de lo mejor del juego, pero no aparecen demasiados).

El diseño de los entornos y escenarios es de lo más atractivo del juego, con localizaciones que dan ganas de explorar hasta el más mínimo pixel. A través de ellos se desarrolla una historia más completa y atractiva que la que pudimos disfrutar en *Legend*. Y todo, con el carisma y saber estar de un icono de los videojuegos como es Lara Croft. Sin embargo, hay algunos niveles memorables.

Los usuarios de Xbox 360 son doblemente afortunados, si les gustan las aventuras de Lara. Esta versión recibirá dos expansiones exclusivas (una, en Navidad, y otra, a principios de 2009): los nuevos capítulos *Bajo las Cenizas* y *La Sombra de Lara*.

› Por Gustavo Maeso

La ficha



Tomb Raider Underworld

Desarrolladora: **Crystal Dinamics**
Editora: **Proein**
Precio PS3 y Xbox360: **69,95 €;** Precio PS2 y NDS: **39,95 €;** Wii: **49,95;** PC: **29,95 €**
Lanzamiento: 21 de Noviembre 2008



Plataformas






Idiomas

Voces  Textos 

EL DOBLAJE VUELVE a sorprendernos gratamente.

Mueve a Lara con tu Wiimote

LA VERSIÓN DE Wii, por supuesto, cuenta con sus particularidades. Sobre todo, en cuanto al control del juego. El sistema de combate ha sido ampliado para permitir un control más fluido del personaje y un control más preciso a la hora de apuntar con el mando de control remoto de Wii y el Nunchuk.

1.700

MOVIMIENTOS TIENE LARA Croft en este juego. Nuevas habilidades, como la escalada o la posibilidad de saltar sobre espacios realmente estrechos.



PEGI




www.pegi.info

Requerimientos PC

MÍNIMOS> WINDOWS XP / Windows Vista. CPU Intel Pentium 4 3000 GHz ó AMD Athlon 2.5+GHZ. RAM: 1 GB (Windows XP) / 2GB (Windows Vista). NVIDIA GeForce 6 series 6800 GT (ó superior) / ATI 1800XT (ó supeior). Tarjeta de sonido compatible con DirectX 9.0c. 8 Gb de espacio libre en disco duro. Dispositivos: Teclado y ratón.

Arriba y abajo



>UN GRAN GUIÓN y ambientación
>NUEVOS MOVIMIENTOS Y aspecto de Lara



>NO ES DEMASIADO original
>UN POCO CORTO y sin más modos de juego

Las notas

8.7

TAL VEZ, EL juego más completo y vistoso de la saga Tomb Raider, aunque muchos pensarán que es más de lo mismo.

En la red

Página oficial **www.tombraider.com**

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Comienza la temporada de nieve

Métete en la piel de un 'pro rider' y deslízate

UN JUEGO MUY ARCADE. La adicción y la velocidad, claves.

SUBE A LA CUMBRE. Deslizarse por las cumbres es genial.

LA VERSIÓN DE WII permite jugar con la tabla Wii Board.

El juego más realista sobre el snowboard, que no olvida la pura y excitante diversión arcade

Comienza la temporada de nieve y, con los primeros copos, nos llega el primer juego de snowboard del año. Esta vez, una licencia completamente nueva. Pero esta franquicia, creada en los estudios de Ubi Soft Montreal, viene apadrinada por el oro olímpico y ocho veces campeón de los X-Games Shaun White y, aunque con un visión muy arcade y desenfrenada, es todo un titulazo.

Súbete a la tabla

Súbete a la tabla de snow o, mejor, bájate de ella, porque es esto precisamente uno de los elementos que diferencian a este genial título de snow de anteriores sagas. Aquí tienes un mundo abierto por explorar, las montañas y las estaciones de esquí, y puedes recorrerlo sobre la tabla o a pie. Una forma muy realista de meternos en la piel de un gran 'pro rider'. Lánzate colina abajo. › *Por Gustavo Maeso*

Como un día en las pistas

Vuelve a lo alto en telesilla o en helicóptero

El juego permite aprender decenas de trucos y saltos sobre la tabla, mientras te deslizas a toda velocidad y esquivas pinos y esquiadores. Lo mejor es que, como en la vida real, el llegar abajo tienes que coger el telesilla para volver a subir, o el helicóptero si quieres subir a las cimas nevadas.

La ficha

Shaun White Snowboarding

Desarrolladora: **Ubi** Editora: **Ubi Soft**
Precio: Xbox 360 y PS3: **69,95€**; Wii: **49,95€**; PSP: **49,95€**; DS: **19,95€**; PS2: **29,95€**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Arriba y abajo

› DIVERTIDO, RÁPIDO y muy sencillo
› LIBERTAD DE MOVIMIENTOS y decisiones

› TAL VEZ DEMASIADO arcade
› NO HAY DEMASIADAS localizaciones diferentes

Las notas



8.0

TAL VEZ EL título más completo, divertido y con detalles más reales realizado hasta la fecha para los amantes del snowboard.

HA LLEGADO LA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS DE LUCHA

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE

¿DE QUÉ LADO ESTÁS?

Golpes mortales (fatalities) y fuerza brutal propia de cada héroe.

Lucha en Kaída libre y Kombates Kuerpo a Kuerpo.



Poderes brutales originales.

www.worldscollide.com





PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE











Un día cualquiera en una redacción de Marcaplayer cualquiera...

Esta máquina se ha tragado mi moneda de tres bichos. Atízale fuerte, Spyro, atízale.

Crash dice: ¡Chicos, Recordad: no hagáis esto en vuestras casas!

Algún día molaré así todo el tiempo.

Las mayas no me caben... Donuts malos.

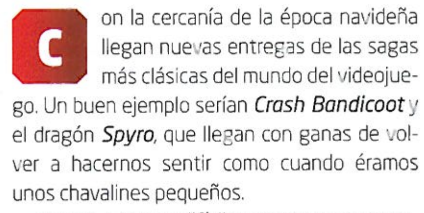
Se me ha clavado un ala de Dragón en el colodrillo. ¡Qué dolor!

¿Quién dijo que no entraría en un traje talla 36?

SPYRO Y CRASH

Yo soy Crash... y

Tachadnos de infantiles, pero nosotros por Halloween queríamos hacer algo especial. ¿Y qué mejor que convertirnos en nuestro héroes de peluche con motivo del lanzamiento de sus nuevos juegos?



Con la cercanía de la época navideña llegan nuevas entregas de las sagas más clásicas del mundo del videojuego. Un buen ejemplo serían *Crash Bandicoot* y el dragón *Spyro*, que llegan con ganas de volver a hacernos sentir como cuando éramos unos chavalines pequeños.

Y como a eso es difícil que nos ganen, cuando nos ofrecieron una visita de los personajes, tuvimos que rechazarla. ¡Nosotros queríamos ser los personajes! Así pues, dicho y hecho. Tras ejercer las presiones pertinentes, los jefazos de Vivendi nos permitieron meternos en la misma piel (algunos dirían poliéster) de sus mascotas estrella, con el único objetivo de sentir durante un día lo que el mismo Crash y Spyro sentirían, en el caso de que trabajaran en Marcaplayer.

El resultado, como podéis ver, desternillante, justo como acaban siendo los nuevos juegos de Vivendi Universal, el pasatiempo ideal para un día de aburrimiento. Y si es: con chavales pequeños cerca, mucho mejor.







Hasta los personajes de videojuego necesitan evacuar de vez en cuando.



Y después del mingitorio, siempre hay que asearse las garras.

yo, Spyro



SPYRO

Acelera y no te preocupes

No ha llovido, precisamente, poco desde que el simpático dragón apareciese en la primera PlayStation. Los años pesan, y mientras que por aquél entonces veíamos a un pequeño héroe dando sus primeros pasos, ahora es el momento de madurar y poner fin a su trilogía extendida durante casi una década. El espíritu de la saga sigue siendo prácticamente el mismo.

La diferencia es que Cyndar, la que fuera su némesis se ha convertido en un aliado con la que combatir la amenaza de Malefor. Algo que

Un juego correcto, recomendado, sobre todo, para los más pequeños de la casa

a ellos les hará gracia, por supuesto, pero a los jugadores les tendrá encantados, pues introduce un nuevo modo de juego cooperativo. Dos personas podrán saltar, eliminar a enemigos o utilizar sus poderes elementales recién liberados para colaborar a la hora de salvar cualquier obstáculo que se les interponga. Por lo demás, el espíritu aventurero se mantiene intacto, algo que da muestras de poca intención de innovar y un diseño de niveles algo pobre. Todo esto está adornado por un apartado gráfico más que interesante, sin ser demasiado espectacular, pero cuidado con bastante mimo, y una historia que, a pesar de caer en temas más que trillados, sabrá mover el desarrollo con el suficiente interés. En definitiva, un tipo de juego poco visto hoy en día, correcto sin despuntar y lo más importante, entretenido. Recomendado, sobre todo, para el disfrute de los más pequeños de la casa. **> Por Javier De Pascual**

Editor de escenarios

Elemental, querido Watson

Pen los primeros minutos de la odisea se nos introducirá al nuevo sistema de elementos, que expandirá los poderes tanto de Spyro como de Cyndar. Esto no sólo servirá para darle más de una sorpresa a los enemigos finales: también será fundamental para resolver ciertos puzles, a los que nos tocará enfrentarnos.



CONSEJO: NUNCA LE PIDAS a un dragón que te encienda un cigarrillo.



NO TENDRÁ EL CARISMA de Frodo Bolsón o Harry Potter, pero al menos sabe volar.

La ficha

La Leyenda de Spyro: El Amanecer del Dragón

Desarrolladora: **Etranges Libellules**
Editora: **Vivendi Universal**
Precio 360 y PS3: **49,95 €** Precio Wii: **39,95 €**
Precio PS2: **29,95 €** Precio DS: **29,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta

Plataformas



Idiomas

Voces / Textos 

EL JUEGO CONTIENE un libreto de lujo cargado de extras

Las notas

7.1

GAMERZONE	8.5
TEAMXBOX	5.3
GAMERSTEMPLE	7.5
OFFICIAL XBOX	4.5

UN BUEN JUEGO de aventuras, que se ha quedado un poco a mitad de camino del éxito.

CRASH, CON TATUAJES NUEVOS, bailando la lambada al son que le marca su enemigo.

Colecciona monstruos

Aprendiendo de Pokémon

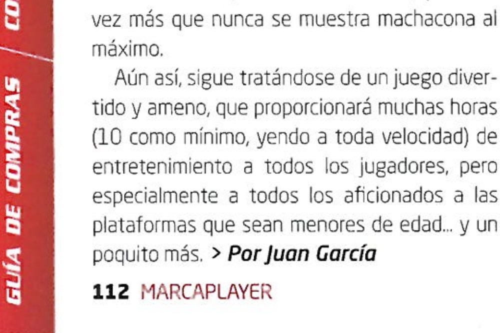
Aunque ya no este tan 'de moda' como llegó a estar, el fenómeno Pokémon sigue estando latente. Hace acto de presencia en este 'Guerra al Cocomaníaco' (!vaya título¡), con la posibilidad de capturar a los mutantes de mayor tamaño, guardarlos en nuestro bolsillo/cinturón y usarlos según nos convenga. Un buen añadido que molaría más si hubiera más mutantes.

CRASH: ¡GUERRA AL COCOMANÍACO!

El pequeño Crash se va de marcha

Sólo ha pasado un año desde la última aparición de *Crash Bandicoot* en consolas, y el marsupilami vuelve con ganas de más caña. Sin cambiar demasiado en su 'modus operandi' ni su 'pelaje' respecto a la anterior entrega. Aún así, incluye algunas novedades de peso, como, por ejemplo, la posibilidad de elegir libremente dónde ir y qué hacer a cada momento, casi como si se tratara de un Grand Theft Auto al estilo peluche.

Sigue incluyendo los saltos casi a cada paso y además la fórmula funciona tan bien como siempre, con algún fallo en el sistema de cámaras y nuevos dejes por culpa de la nueva forma de juego nuevo. A pesar de ello, todo pinta mejor que en su última entrega y, aunque sigue siendo un juego desarrollado para PS2, (los usuarios de 360 tienen opciones mucho más vistosas en su catálogo para esta navidad), todo tiene buena pinta. El sonido también está en su sitio; no tanto la música, que esta vez más que nunca se muestra machacona al máximo.



Aún así, sigue tratándose de un juego divertido y ameno, que proporcionará muchas horas (10 como mínimo, yendo a toda velocidad) de entretenimiento a todos los jugadores, pero especialmente a todos los aficionados a las plataformas que sean menores de edad... y un poquito más. > ***Por Juan García***



Una película de dibujos

Más risotadas que nunca

Para esta ocasión, los chicos de Radical Entertainment han intentado poner el acento en el tono humorístico de la producción. Entre cada misioncilla habrá una escena de vídeo doblada a nuestro idioma, en la que se pone en relieve que Crash va más a lo coleguita que nunca.
Además, siempre podremos compartir nuestra aventura con un amigo (o amiga) y jugar a dos jugadores de manera cooperativa.



La ficha

Crash, ¡Guerra al coco-maníaco!

Desarrolladora: **Radical Games**
Editora: **Vivendi Universal**
Precio 360: **49,95 €** Precio Wii y PSP: **39,95 €**
Precio PS2 y DS: **29,95 €**



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

VOCES Y GRITOS varios en nuestro idioma

Multijugador



2 JUGADORES DE MANERA cooperativa durante las misiones del modo historia.

PEGI



www.pegi.info

Las notas

7.0

IGN	6.9
GAMEZONE	8.0
3D JUEGOS	6.0
GAMES RADAR	7.0

UN TÍTULO CON grandes posibilidades, pero con una vida útil algo corta. Lo mejor, su modo cooperativo.


GUINNESS WORLD RECORDS
EL VIDEOJUEGO
¡DISFRUTA CON 36 DIVERTIDOS MINIJUEGOS!
¡RETA AL MUNDO!
3+
www.pegi.info
Wii
NINTENDO DS
GUINNESS WORLD RECORDS: THE VIDEOGAME software (c) 2008 TT Games Publishing Ltd. (c)2008 Guinness World Records Limited. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. NINTENDO DS AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.
WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.(s08)

ACTUALIDAD / REPORTAJE / AVANCES / ANÁLISIS / MÓVILES / HARDWARE / TRUCOS / MÁS QUE JUEGOS / COMUNIDADES / GUÍA DE COMPRAS



FAR CRY 2

Peligro: leones y mercenarios sueltos

Tras una larguísima década de espera, la estrategia espacial va a contar con el deseadísimo nuevo episodio de la saga galáctica de Blizzard. Señala el 3 de diciembre en tu calendario.

EL FUEGO, COMO NUNCA La representación del fuego es la más lograda que hemos visto hasta hoy.

Ser un mercenario en tierras africanas es un verdadero peligro. Por un lado están los enemigos; por otro, está el hecho de que el clima no acompaña, y ya el colofón son las enfermedades infecciosas. Por ejemplo, la malaria. Y si ya se juntan todos esos factores, el resultado es un verdadero caos, donde hay que andarse con mucho ojito para no acabar con los pies por delante.

Y es que capturar a un mercenario legendario que responde al nombre de Chacal no va a ser tan coser y cantar como podrían esperar los nueve personajes protagonistas de ***Far Cry 2*** (cada uno con su propia historia). Vale que tienen todo un arsenal de armas, cincuenta kilómetros cuadrados de selva, desierto y sabana africana para explorar y mucha maña, pero es que van a tener que enfrentarse a una verdadera guerra civil.

Y, como dice el refranero castellano, 'A río revuelto, ganancia de pescadores'. Estos chicos tienen la mejor 'caña'. Con ella irán pescando nuevas misiones, colegas y refugios para pasar la noche. Todo, con total libertad de movimientos y de acción, único punto en común con la primera entrega de la saga, que recordemos tenía a un solo protagonista en medio de una isla paradisíaca.

Así pues, la vida de estos chicos se centra en levantarse cada mañana, ir a ver a sus contactos para recibir una nueva misión (que generalmente implican disparar y matar a decenas de enemigos) y hacer dicha tarea que se les encomienda como le venga en gana. Ya sea de

NUEVE PERSONAJES PARA ELEGIR. No tienen habilidades especiales, pero sí un hilo argumental ligeramente distinto.

Far Cry 2

¿Dónde están mi papá y mi mamá?

Los padres originales de la saga Far Cry son los alemanes de Crytek, que, tras lanzar su primer juego, vieron el éxito de su retoño y se lanzaron a una nueva aventura con otro juego completamente nuevo: Crysis (sólo en PC, de momento). Decidiendo dejar en manos de Ubi Soft su primera creación, tras varias conversiones para casi todos los sistemas existentes, se pusieron manos a la obra con su secuela. Ya no hay isla ni mismo protagonista, ni ciencia ficción, pero nos sigue gustando.

El único punto en común con su antecesor es la libertad de acción en cada misión



PODREMOS COGER LAS ARMAS que los enemigos dejen caer, pero se encasquillan con facilidad. Mejor, comprarlas en la armería.





Un editor de mapas de verdadero lujo
Una de las joyas de la corona de *Far Cry 2* es su completísimo editor de mapas, que además ha sido diseñado para ser lo más simple posible.
Tiene miles de piezas distintas, sacadas del modo para un jugador, lo que hace que ocupen un espacio mucho menos y puedan ser compartidos y descargados con una facilidad mayor.

EL MACHETA, TU MÁS FIEL AMIGO
Si eliges el sigilo, este será tu mejor aliado en la lucha contra tu enemigo. Ya sabes, por la espalda y zasca.

manera sigilosa, a lo bestia, desde la distancia... Cada jugador puede elegir cómo quiere jugar a ***Far Cry 2.*** Y eso es lo que hace especial a este juego de Ubi Soft: poder elegir cómo y cuándo hacer las cosas, lo que le da cierta ventaja sobre sus cuadriculados competidores en esto de los disparos en primera persona. Otro punto a su favor es el extraordinario acabado gráfico de todo el juego, capaz de mostrar toda la belleza del continente sin ni siquiera pestañear.

Donde no acierta con la tecla exacta es con la inteligencia de los enemigos, ni con el hecho de que, al tener un mapa tan amplio, los viajes de un punto a otro acaban cansando hasta cuando nos movemos en coche. Aún así, son errores menores que no empañan una gran sorpresa estas Navidades. En muchos medios le han llamado el GTA de la selva, aunque más bien sería algo así como 'Bienvenido a la guerra. Ahora te buscas la vida como puedas', con las distintas facciones tratando de disparar en el corbejón a sus enemigos, y tú, pululando por en medio. Épico. **> *Por Juan García Garrido***

Un extraordinario acabado gráfico, capaz de mostrar toda la belleza oculta del continente africano

La ficha

Far Cry 2



Desarrolladora: **Ubi Soft** Editora: **Ubi Soft**
Precio Ps3 y Xbox360: **69,95 €** Precio Wii y PC: **59,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces Textos 

EL DOBLAJE ES de una gran calidad

Multijugador

 **16** UN SOLO JUGADOR en la misma consola, pero hasta 16 en partidas online.

PEGI





www.pegi.info

50 KILÓMETROS CUADRADOS PARA hacer el bestia por África, a pie o en coche, pero siempre a lo tuyo.

3% DEL CÓDIGO DEL primer juego ha sido reutilizado para crear el Dunia Engine que usa Far Cry 2.

4 MODOS DE JUEGO **6** CLASES **16** JUGADORES

30 MINUTOS DE JUEGO para cada toma del medicamento anti malaria del protagonista.

Requisitos Hardware

PC> WINDOWS XP o vista Pentium 4 3.2 GHz, Pentium D 2.66 Ghz, AMD Athlon 64 3500+ o mejor, 1 Gb de ram, 6 GB de espacio libre en el disco duro, NVidia 6800 or ATI X1650 o mejor.

Arriba y abajo

>TODO UN PAÍS parra hacer el canelo
>LOS GRÁFICOS SON espectaculares

>EL ARGUMENTO ES flojo
>LOS ENEMIGOS SON algo tontines

Las notas

8.9

IGN	8.8
MERISTATION	8.0
PC GAMER	9.4
3D JUEGOS	9.4

UN SHOOTER ÚNICO de esos que o lo odias o lo amas. Nosotros lo amamos.



Personaliza al máximo tu Sackboy

La gente de Media Molecule ha incluido la opción de personalizar el aspecto de tu Sackboy, haciéndolo prácticamente único de cara a participar en partidas online. Entre los elementos con los que podrás personalizar a tu personaje encontrarás diferentes texturas "cotidianas" (cuero, moqueta, etc.), que harán las veces de piel, diferentes complementos, disfraces, diferentes ojos y bocas...

LITTLE BIG PLANET

Mi mundo es tuyo

Sony ha conseguido resucitar el olvidado género de las plataformas, ha encontrado una mascota de calidad que represente a PlayStation 3 y ha ideado nuevas formas de aprovechar internet. Y todo, con un solo juego.

Mario siempre ha sido la imagen de Nintendo y Sonic lo es de Sega; Sony nunca ha tenido una "mascota" propiamente dicha... hasta la aparición de *Little Big Planet.* Sackboy, el personaje protagonista, es original, simpático, casi tiene vida propia. Como mascota, Sackboy no tiene precio; como juego, *Little Big Planet* puede estar entre los tres mejores plataformas de todos los tiempos. Y eso, teniendo en cuenta las virtudes que pueden destacarse de un plataformas "de toda la vida", porque *Little Big Planet* va mucho más allá de espirales, tuberías y ladrillos marcados con símbolos de interrogación.

Por un lado, el título, creado por Media Molecule, cuenta con una buena cantidad de niveles, con un divertidísimo planteamiento; pero, por otro, no podemos olvidar el hecho de que todo en el juego funciona a través de diferentes leyes de física aplicadas de forma realista al desarrollo del juego. Del mismo modo, la textura de cada elemento del juego afectará nuestra forma de avanzar. Podremos agarrar ciertos objetos, empujarlos para subirnos después sobre ellos, agarrarnos a pequeñas esponjas colocadas a modo de péndulo para pasar al otro lado de un foso... La potente herramienta utilizada por los diseñadores de niveles para dar vida al juego es... *Little Big Planet:* incluye un editor de niveles de casi infinitas posibilidades. Además, te permitirá ponerlos a disposición de cualquier usuario de PS3 conectado a internet, y con los personajes, enemigos, etc. como "trofeos", secretos o un elementos desbloqueables para quien se lo descargue. Eso y la posibilidad de participar en una misma partida, con hasta tres jugadores más, tanto online como en la misma consola (algo necesario para conseguir todos los objetos ocultos). *Little Big Planet* le da un nuevo sentido al concepto de compartir a través de su original sistema de creación y posterior "puesta a disposición" de niveles.

Sony y Media Molecule han conseguido recuperar el género de las plataformas y lo han

> Podrán participar hasta cuatro jugadores, tanto online como en la misma consola

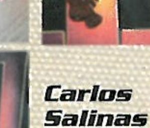
revolucionado con elementos y posibilidades impensables: edición de niveles, multijugador, compartir niveles y objetos... Sin duda, *Little Big Planet* se convierte en uno de los mejores títulos creados para PS3... y Sackboy se proclama como la primera gran mascota de la actual generación de entretenimiento creada por Sony. › ***Por Lázaro Doc Fernández***

Los 10 mejores sackboys

La propuesta que os hicimos en el número pasado ha tenido más aceptación de la que pensábamos y, además, hemos comprobado que todos tenéis gran habilidad y creatividad. Aquí tenéis una muestra de lo que son capaces de hacer nuestros lectores, poseedores en breve de un *LBP* para PS3.

SEGUNDO





Carlos Salinas

QUINTO



Eduardo Antuña Menéndez



Fran Marín de la Rosa



Felipe Ruiz

LA GANADORA



Mónica Palomo Vázquez



TERCERO





Iban Muñoz

CUARTO



Jesús Ibáñez



David Robert Núñez

Yago Lucas



Elena Sales Salgado

La ficha

Little Big Planet



Desarrolladora: **Media Molecule**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **69,95 €**
Lanzamiento: 5 de Noviembre 2008



Plataformas



Idiomas

Voces / Textos

EL DOBLAJE ES perfecto... ¡y el narrador es Cristian Gálvez!

Multijugador



4 — PODRÁS COMPARTIR LA experiencia con hasta tres jugadores, online y/o en la misma consola.

PEGI



7+

www.pegi.info



4 — ESTE ES EL NÚMERO de objetos de personalización descargables disponibles con el lanzamiento del juego. En breve, llegarán cientos de ellos.

Interferencias





SUPER MARIO BROS



LOS SIMS

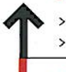


PORTAL

Online

ADEMÁS DE PODER jugar junto a otras tres personas cualquier nivel del modo historia, podrás compartir cualquiera de tus creaciones con todo el mundo. Diseña tus propios niveles y tus propios artilugios y compártelos e intercámbialos con cualquier usuario de *LBP*.

Arriba y abajo



>SUS POSIBILIDADES de personalización
>LA POSIBILIDAD DE crear y, sobre todo, compartir
>QUE NO TENGAS internet para compartir y jugar

Las notas

9.5



CVG	9.6
IGN	9.5
GAMESPOT	9.0
MERISTATION	9.5

EL GÉNERO de las plataformas regresa con un título con carisma y con increíbles posibilidades on y offline.

En la red

Página oficial **www.littlebigplanet.com**

LEGO BATMAN

The Lego Knight

El universo Lego vuelve a adaptarse a un nuevo grupo de personajes heróicos. Esta vez, le toca al vengador enmascarado por excelencia, Batman, que llega con sus mallas a piezas guardadas en su Bat-cinturón.

Seguro que has visto, o incluso jugado, a varios juegos con personajes de Lego. Que si la guerra de las galaxias, que si Indiana Jones... Si es así, espera exactamente lo mismo con nuevos enemigos, personajes y escenarios; todo ello, ambientado en el universo de Batman. La fórmula del éxito que los chicos de Traveller's Tales descubrieron hace cinco años se aplica, una vez más, sin apenas modificaciones.

Vamos, que las peleas a nudillo 'pelao' contra todo lo que se mueve van a seguir mezclándose con fases conduciendo vehículos; esta vez, algo más liosos en su control de lo que viene siendo habitual, puzles con más o menos lógica y unos cuantos saltos de lo más arriesgado. La misma fórmula de siempre, punto por punto. Lo que acaba siendo su mayor lastre, puesto que arrastra todos los pros, pero también todos los defectos de los juegos anteriores. Y además seguimos echando (y mucho) de menos, la posibilidad de jugar cooperativamente con un amigo a través de la red de redes. Vale que sólo han pasado seis meses desde el lanzamiento de la anterior aventura Lego, la de Indiana Jones, pero ya es una de las quejas clásicas.

Por suerte, la diversión sigue estando presente en cada cornisa y gárgola de la ciudad, igual que el fervor por recolectar cientos de miles de piececicas desperdigadas por cada

Un juego de aventuras clásico, con limitaciones, pero que acaba siendo una hemorragia de diversión


TANTO MONTA, MONTA TANTO. Batman y Robin tienen que colaborar.


UN JUEGO A LO GÓTICO, como la ciudad de Gotham se merece.





Los personajes

Cuatro buenos; malos a puñados

Como ya hemos dicho, la aventura principal permite jugar la parte de los buenos y las de los personajes 'de moral laxa'. Aunque se pueden ir comprando nuevos personajes y trajes, los principales en el lado del bien son Batman, Bruce Wayne, Alfred y el enmallado Robin.
Por el lado de los malos, hay mucho más donde rascar. Empieza con el archiconocido Joker y siguiendo por casi todos los villanos conocidos del hombre murciélago. Incluso con alguna nueva adhesión como el hombre polilla... Creado específicamente para esta ocasión. Aunque es más feo que un zapato.

Tercera entrega de las aventuras de Lego en tan sólo un año de plazo

uno de los mapas de Gotham para, con ellos, desbloquear más niveles, personajes y trajes. Más aún, si conseguimos que un amiguete nos acompañe en las 30 misiones que presenta la aventura, que ya es un verdadero jolgorio. Hay que añadir a esto el hecho de poder formar parte del bando de los malos de la película durante la mitad de la aventura, mientras Joker y compañía dan forma a sus maquiavélicos planes. Y es que ponerse del lado de los villanos siempre es un caramelito de lo más ameno.

Los apartados técnicos cumplen con su cometido (en todas y cada una de las plataformas, incluidas portátiles), sin ser espectacular en ningún aspecto, con mucho colorín por todas partes y una música resultona, que pertenece a la primera película de Batman, del año 1989, creada por el genio Danny Elfman. Sí que es cierto que esta entrega de Lego ha perdido algo de carisma, con eso de que los edificios esta vez no estén hechos con piezas de Lego, sino por piedra, cemento y demás materiales reales. Detalle que en anteriores entregas sí estaba reflejado. Aún con esas, sigue siendo una hemorragia de diversión.

>Por Juan García



LA PEQUEÑA DE NINTENDO tiene una versión adaptada a su control.



MUCHA MÁS ACCIÓN en el cartucho para Nintendo DS.

La ficha

Lego Batman

Desarrolladora: **Travellers Tales**
Editora: **Warner Interactive**
Precio PC y PS2: **29,95 €**
Precio 360 y PS3: **49,95 €**
Precio Wii, PSP y DS: **39,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces Textos 

UN DETALLE QUE lo hace un poco menos accesible.

15 NIVELES CON CADA uno de los bandos. En uno seremos siempre Batman y en otro, distintos malos.

Arriba y abajo



>DIVERSIÓN DIRECTA
>MILES DE OBJETOS a recoger



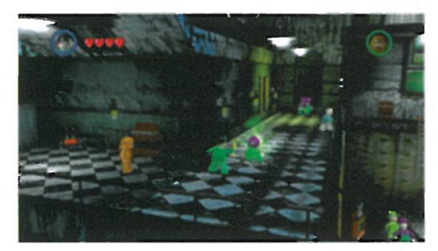
>LO MISMO DE siempre
>NINGUNA OPCIÓN ONLINE

PEGI





www.pegi.info



Para todos los sistemas

Todos, bailando al mismo ritmo

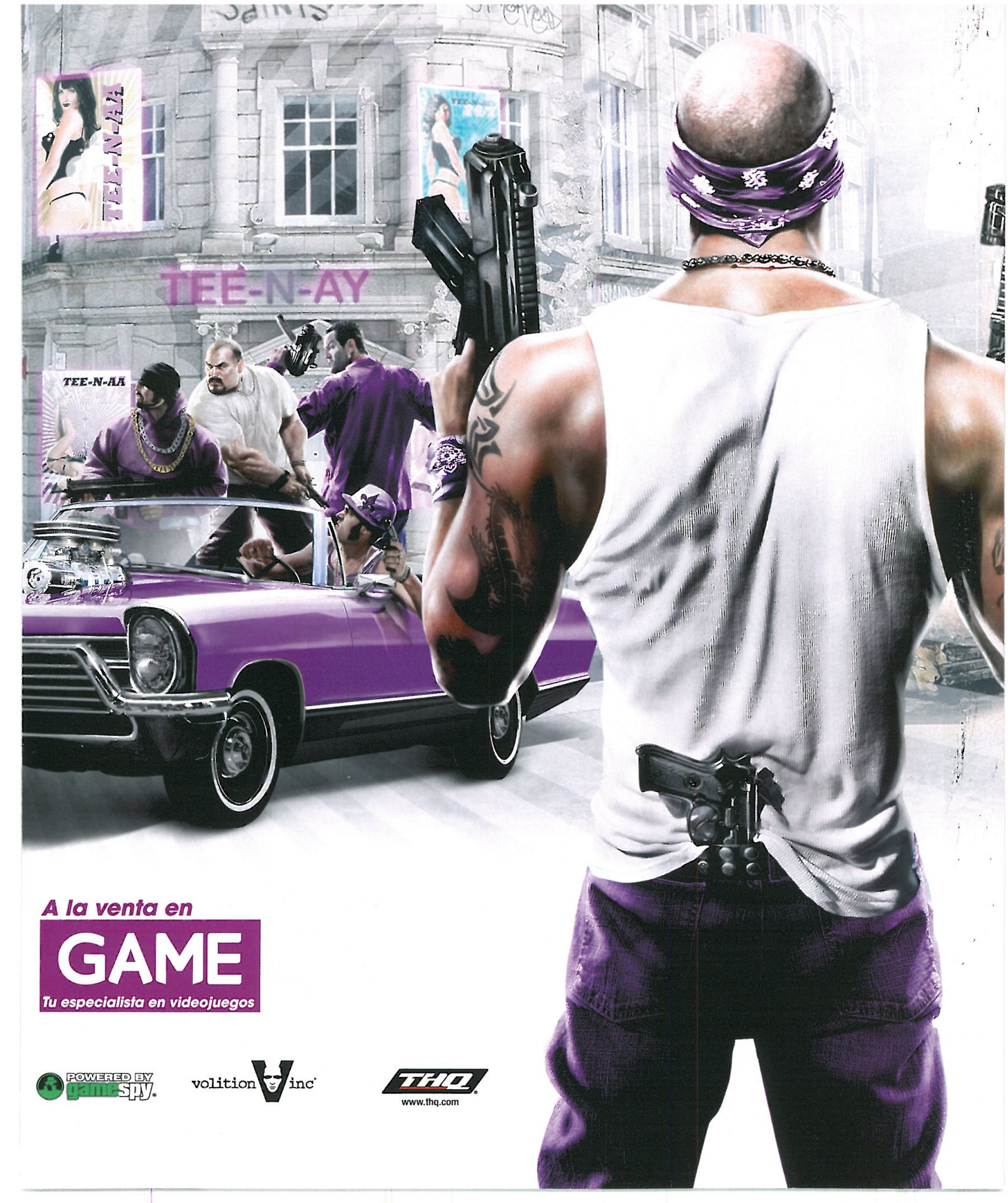
Son siete las versiones que se han publicado de este *Lego Batman*, pero todas cuentan con una calidad y funciones similares. Por tanto, elijas la versión que elijas, puedes estar seguro que acertarás con la buena. Otra cosa es que no te guste el estilo del juego, en cuyo caso, declinamos toda responsabilidad. Te avisamos, es lo de siempre.

Las notas

7.8

IGN	7.7
HOBBY CONSOLAS	8.3
PC GAMER	8.8
TEAMXBOX	8.0

EL LEGO de siempre, con un buen lavado de cara y todo el encanto de Batman.


TEE-N-AA
TEE-N-AY
TEE-N-AA
A la venta en
GAME
Tu especialista en videojuegos
POWERED BY gamespy
volition inc
THQ
www.thq.com

El apocalipsis, y nosotros sin vestir

La guerra nuclear ha devastado la Tierra. Sólo unos pocos han sobrevivido, escondidos bajo tierra en refugios nucleares. Tú eres uno de los supervivientes. Búscate la vida... Así es lo último de Bethesda

AL AVANZAR EN LA HISTORIA podremos, incluso, llegar a controlar un pequeño pelotón de soldados para realizar ciertas misiones.

FALLOUT FUE CREADO POR INTERPLAY

En el futuro, una guerra nuclear sacudirá la Tierra, dejando tan sólo unos pocos supervivientes en la superficie y otros tantos en refugios nucleares durante cientos de años. En *Fallout 3* te toca ser uno de los habitantes del refugio, desde el mismo instante de su nacimiento y sus primeros pasos, pasando por su adolescencia hasta el momento en que escapa a la superficie y ya va completamente a su bola. Va tan a lo suyo, que la propuesta de este genial juego de rol, creado por Bethesda, propone un ejercicio de libertad casi sin precedentes.

Para entendernos, en el universo post-apocalíptico que propone el juego se puede hacer lo que se quiera: ser bueno o malo, explorar y matar por placer, seguir las misiones, elegir nuestro camino en la evolución del protagonista (con la elección de las habilidades al subir de nivel, la distribución de los puntos de habilidad, etc...) o la facción en guerra con la que nos aliaremos. Las posibilidades son casi infinitas y la elección depende del jugador.

Todo ello, con la apariencia de uno de los 'shooters' que tan de moda están, pero con un grado de refinamiento extra, que llega a través

3
FACCIONES EN GUERRA en la superficie. Arrímate a la que convenga.



ARMAS PARA TODOS LOS GUSTOS. Van desde garrotes a lanzamisiles, pasando por los típicos fusiles y demás parafernalia.

500
DÍAS PARA ACABAR el juego antes del game over.



AUNQUE EN LA RADIO suene música antigua, no nos vamos a librar de los artefactos futuristas

En el futuro
El Pipboy 3000, mejor que un iPod

Hoy la gente presume de iPhone, portátil y demás parafernalia tecnológica. En el futuro, el último grito es el Pipboy 3000, un completo accesorio que se coloca en la muñeca y que sirve de menú, GPS, escuchar música, monitorizar las constantes vitales del sujeto... Vamos, lo que cualquier tecnoadicto está deseando que inventen ya mismo.
Además, con este pequeño aparatito, el protagonista de ***Fallout 3*** adquiere una habilidad de combate de lo más interesante: el V.A.T.S. , un sistema que permite al jugador para la acción para apuntar a partes concretas del cuerpo de los enemigos. Esto ni en Matrix...

del sistema de combate en tiempo real y con la posibilidad de jugar en tercera persona toda la aventura. Dicho de esta manera puede parecer un intento más de crear algo 'distinto', pero se trata de uno de los juegos del año. Se nota desde el primer instante por el increíble diseño de todos los elementos de la aventura, desde el detalle puesto en cada rincón del inmenso escenario hasta la ambientación estilo años 30 de toda la producción y que le da un aire sofisticado muy al estilo *Bioshock*.

Si a todo esto le unimos una increíble banda sonora, con un doblaje a nuestro idioma excelente y una historia, que sin ser revolucionaria, sabe atrapar durante las más de 30 horas que dura la aventura, el resultado acaba siendo un juegazo a la altura de las expectativas que se habían creado durante los cuatro años que ha durado el desarrollo del juego.

Si te gusta el tema post-apocalíptico, las aventuras con total libertad de acción, mucha conversación y violencia, no puedes dejar de echar un vistazo a *Fallout 3*. Si no, también lo deberías probar, obras de este calado no son muy habituales en los tiempos que corren.

> Por Juan García Garrido



La ficha
Fallout 3





Desarrolladora: **Bethesda** Editora: **Atari**
Precio Ps3 y Xbox360: **69,95 €**
Precio PC: **49,95 €**
Lanzamiento: 31 de Octubre

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

SORPRENDENTE DOBLAJE AL castellano

Salvando la censura

EN VARIOS PAISES ***Fallout 3*** llegó a correr el riesgo de ser prohibido por su violencia y la aparición de ciertas drogas reales. Al final, se eliminó esta referencia y todos felices.

PEGI

12+    www.pegi.info

Requisitos mínimos

PC > WINDOWS XP/Vista
1GB RAM (XP) / 2GB RAM (Vista)
2.4 GHZ INTEL Pentium 4 o procesador equivalente
DIRECT X 9.0C tarjeta compatibel con 256MB RAM
(NVIDIA 6800 o mejor / ATI X850 o mejor)

Edición coleccionista



CONTENIDO: ADEMÁS DEL juego, una caja metálica de almuerzo, un DVD de 'Making of', un libro de ilustraciones con arte del juego comentado por sus diseñadores y una figurita de Vault-Tec

Interferencias



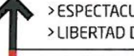
OBLIVION



JERICHO


BIOSHOCK

Arriba y abajo



> ESPECTACULAR EN TODOS los sentidos
> LIBERTAD DE ACCIÓN total
> QUE EL PROTA no tenga voz
> A VECES EL combate es demasiado fácil

Las notas

9.3





IGN	9.6
TEAMXBOX	9.4
EUROGAMER	10
MERISTATION	9.5

UNO DE LOS candidatos más firmes a ser juego del año en todos los sistemas



MOTOR STORM: PACIFIC RIFT

De carreras en la playa



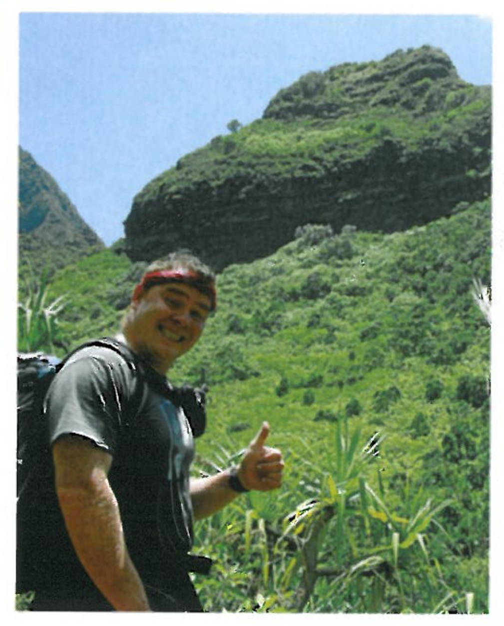
El título de conducción que redefinió el género está de vuelta... y con más fuerza que nunca. *Pacific Rift* dobla en número los circuitos del primer *MotorStorm* y supera cada una de sus características.

Sin ninguna duda, ***MotorStorm,*** lejos de resultar una anecdótica evolución del género de la conducción con su aparición simultánea junto a PlayStation 3, marcó un antes y un después en los juegos de coches. Desde su aparición, muchas compañías se han "subido al carro" de las carreras todo-terreno con diferentes vehículos, pero ninguno ha sabido alcanzar el estilo y el realismo del primer *MotorStorm*... aunque el hecho de que el género esté más poblado ahora que hace dos años ha obligado a Evolution Studios a poner toda la carne en el asador para hacer de ***Pacific Rift*** "El juego de carreras off-road".

Para empezar, el número de circuitos se ha duplicado con respecto a la primera entrega, algo que, unida a la impresionante puesta en escena "tropical" (en contraste con el desértico primer *MotorStorm*), hace increíblemente variado a ***Pacific Rift***. Las posibilidades a bordo de tu vehículo, que ahora puede ser incluso un Monster Truck, también se han ampliado, permitiendo ataques físicos hacia cualquiera de los dos lados y variando las posibilidades del original sistema de turbo presentado con la primera entrega del juego. Al igual que en el primer *MotorStorm,* si mantenemos el botón de turbo pulsado demasiado tiempo, nuestro vehículo también estallará, pero provocará una onda expansiva, que hará que los vehículos que estén pegados al nuestro también estallen. Además, en ***Pacific Rift*** se dan cita escenarios volcánicos y otros con una buena cantidad de agua; pasar junto a la lava de los primeros aumentará la barra de turbo (haciendo peligrar nuestra integridad), el agua de los

Modo Festival

EL ORIGINAL MODO historia del título de Evolution Studios te obligará a sumar puntos en cada una de las carreras para aumentar tu clasificación, obteniendo así acceso a más vehículos y escenarios. Dentro de dicho modo, se sucederán carreras "normales" y otras denominadas "Eliminador" y "Desafío de Velocidad". En las primeras, el último corredor de cada vuelta será eliminado de una forma... explosiva. En los Desafíos, tendrás que completar, en solitario, una carrera de checkpoints, a los que tendrás que llegar antes de que se agote el tiempo.







Qué envidia...

Sus creadores fueron hasta Hawaii

Por regla general, los creadores de un determinado título intentan empaparse al máximo de la realidad más cercana al videojuego que están creando. La gente de Capcom hizo un largo viaje hasta Turquía, con el objetivo de fotografiar construcciones, localizaciones y todo tipo de texturas para *Devil May Cry*... ¿Por qué no iban a hacer lo mismo los programadores y grafistas de Evolution Studios para recrear un título de conducción "tropical"?

Nada más y nada menos que hasta Hawaii llegó la gente de Evolution para hacerse con todo tipo de documentación gráfica y vivencias relativas a un entorno tropical y paradisiaco como el que se puede disfrutar (por decirlo de alguna manera) en el juego. De ahí que la gran mayoría de los escenarios del juego tengan un aspecto tan realista; durante algunos circuitos se puede llegar a pensar que en la vida real no existen decorados como los del juego... En estas fotos tenéis la prueba evidente de que, por muy fantástico que sea el título de Evolution Studios, el entorno en el que se desarrollan las carreras podría ser perfectamente real... ¡y parte de Hawaii!

La ficha

MotorStorm Pacific Rift



Desarrolladora: **Evolution Studios**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **69,95 €**
Lanzamiento: 13 de noviembre 2008



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

NO TIENE VOCES, pero todos sus textos están traducidos.

Multijugador



12 PERSONAS PODRÁN PARTICIPAR en una misma carrera a través de internet.

Las notas

8.6

CVG	8.0
GAMESPOT	8.0
IGN	8.3
MERISTATION	8.0

MOTORSTORM REGRESA PARA demostrar quién es el rey de la conducción Off-Road.

En *Pacific Rift* podrás elegir hasta 11 vehículos diferentes. La novedad es el impresionante Monster Truck

¡Propulsión a chorro!

Mejoras en el sistema de turbo

Uno de los elementos más originales de la primera entrega de *MotorStorm* era el sistema de turbo, que nos permitía aumentar nuestra velocidad durante unos segundos y nos obligaba a hacerlo con mesura... De lo contrario, nuestro vehículo estallaría. En *Pacific Rift* esa explosión puede hacer estallar a los contrincantes si están demasiado cerca de tu vehículo (impagable en el modo multijugador) y, además, dependiendo del escenario, podremos utilizarlo con más o menos frecuencia. Por ejemplo, en los escenarios volcánicos del juego, la barra aumentará considerablemente al pasar junto a la lava; en otros, con agua, la barra disminuirá al pasar sobre un riachuelo o bajo una cascada.

segundos (cascadas, riachuelos, etc) hará que se enfríe ligeramente el motor, haciendo bajar la barra de turbo de golpe.

En lo que respecta a modos de juego, esta segunda entrega de *MotorStorm* presenta el divertido modo Festival, en el que tendremos que ir ganando puntos con cada circuito completado para avanzar. Junto a las carreras típicas se irán sucediendo escenarios de tipo "Eliminador" (en los que el último corredor de cada vuelta saltará por los aires) y "Desafíos de Velocidad", carreras de checkpoints. El apartado multijugador ha sido muy mimado por Evolution, que ha incluido la posibilidad de competir en carreras de cuatro participantes a pantalla partida y de enfrentarte a once oponentes online a través de un modo multijugador para doce personas a través de internet.

Aunque ahora tiene mayor competencia, *MotorStorm* sigue siendo el juego de carreras Off-Road por excelencia con esta nueva entrega. › ***Por Lázaro "Doc" Fernandez***





WWE SMACKDOWN VS RAW 2009

Curtiendo el lomo

Si eres uno de los apasionados de la lucha libre que emite Cuatro, estás de suerte. Aquí tienes el juego con el que siempre habías soñado, pero mucho mejor de lo que imaginabas.

Por fin ha llegado, con la misma espectacularidad que el show televisivo, la versión para consolas de la lucha libre de la WWE. Poco importa si de verdad se dan golpes o es todo teatro. En sus versiones jugables ya os avisamos de que reparten a discreción.

Cuenta con versiones para todas las videoconsolas, pero las mejores, las de las consolas mayores, que gozan de un apartado gráfico de auténtico lujo, que no desmerece la espectacularidad del programa de televisión. Lo tienen todo, desde las entradas con fuegos artificiales hasta el más mínimo gesto de las estrellas, además de centenares de opciones de personalización, que harán las delicias de los aficionados. Entre ellos destaca las decenas de variantes de combate y los modos de personalización de personajes, eventos, torneos...

Pero lo que más nos ha gustado es que, aparte de los típicos modos temporada, torneo y combate libre, existe un modo historia en el que podremos encarnar a siete súper estrellas de la WWE en su camino al evento más grande de la temporada, el Wrestlemania. Se trata de Jericho, el Enterrador... Y así, hasta llegar a Rey Misterio y Batista, que hacen de pareja de baile con la nueva mecánica de juego cooperativo para dos jugadores. Un plantel de lujo para la mejor aparición de esta federación en las videoconsolas. Su mayor fallo está en lo poco accesible que es para los que no han probado esta saga anteriormente, con un sistema de control algo rebuscado, pero lleno de posibilidades.

El juego perfecto para los aficionados a la lucha libre de la WWE

Su otro punto flojo está en el idioma de los comentarista, que no de los menús en juego, que están en el idioma de Shakespeare. Por lo demás, se trata de una joya para los aficionados a este 'deporte'. Compra obligada. **>*Por Juan García***

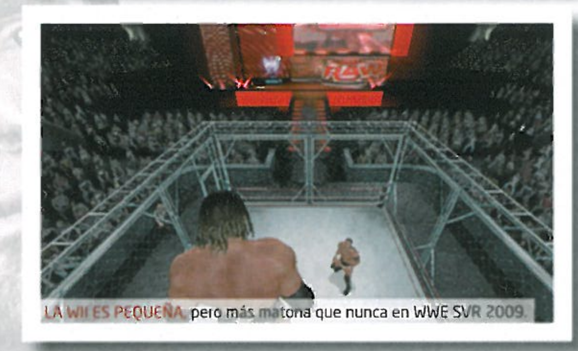
El resto de versiones

Las máquinas de Nintendo también juegan

A pesar de que técnicamente estas consolas no están preparadas para los mismos 'malabarismos' que en las consolas más potentes, hacen uso de los sistemas de control especiales y adaptan las posibilidades jugables a las características de las máquinas. Por suerte para los usuarios de Wii, la versión para esta consola es realmente excelente, destacando su control y el juego online. Del de DS... sólo decir que es la peor de todas las versiones lanzadas. Ni lo pienses.



JOHN CENA Y TRIPLE H, disfrutando de su aventura en Wii.

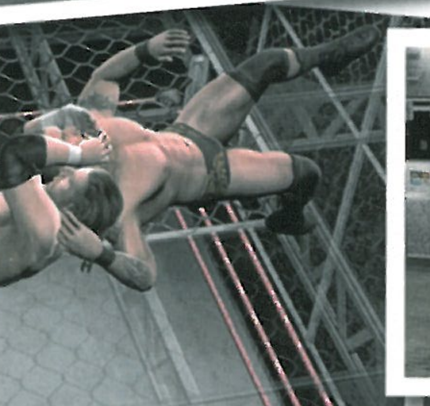


TODOS LOS MOVIMIENTOS, A tiro de Wiimote y Nunchaku

La versión Wii mantiene el tipo, en cambio la de DS...



LA WII ES PEQUEÑA, pero más matona que nunca en WWE SVR 2009.



Cuestión de números

Más luchadores que en la guerra

Smackdown vs Raw 2009 tiene una de las nóminas de luchadores más extensas que se han visto en un videojuego hasta la fecha. Más de medio centenar de tipos y tipas hipermusculados, preparados para repartir estopa en cualquier instante.

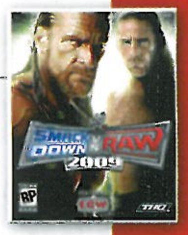
Piensa cualquier nombre, seguro que está presente, incluso las divas o el diminuto Hornswoggle. Batista, MVP, CM Punk, Jericho, Festus, Boogeyman e incluso algunas leyendas de la WWE. Todos, repartidos entre tres federaciones: Smackdown, Raw y ECW.



LOS COMBATES PUEDEN TOMAR parte en cualquier entono dentro del estadio, incluidos vestuarios, salas de musculación o backstages.

La ficha

WWE SVR 2009



Desarrolladora: **Yukes** Editora: **THQ**
Precio Ps3 y Xbox360: **69,95 €**
Precio PSP: **44,95€** Precio Wii: **59,95 €**
Precio DS y PS2: **39,95**
Lanzamiento: 21 de Noviembre



Plataformas






Idiomas

Voces  Textos

VOCES EN INGLÉS para un juego en el que reinan los gritos

Multijugador



CUATRO JUGADORES A la vez sobre el ring, repartiendo leña en su decenas de modos de juego.

PEGI




www.pegi.info



ANIMACIONES DISTINTAS PARA crear tus propios movimientos finales en el editor.



LUCHADORES DIFERENTES EN las versiones de las consolas de sobremesa.

 HISTORIAS DISTINTAS 6 TIPOS EN EL RING  EVENTOS

Online

PLAYSTATION 3 Y XBO 360 > Cuatro jugadores simultáneos con rankings online y contenido descargable **DS >** Dos jugadores a la vez a través de Wifi **WII >** Cuatro jugadores online y con rankings especiales. **PLAYSTATION 2 >** Ninguna función online para la más veterana de Sony.

Arriba y abajo



> ASPECTO ESPECTACULAR
> EL ROAD TO Wrestlemania



> COMPLICADO PARA NOVATOS
> PODRÍA SER MEJOR en algunos aspectos

Las notas

8.8

UN BUEN JUEGO de lucha, que pondrá los dientes largos a los amantes de este entretenimiento, tan típicamente americano, y que dejará entretenidos al resto de los mortales.

En la red

Página oficial **www.smackdownvsraw.com**

DISASTER, DAY OF CRYSIS

Todos los males en un mismo día

La Bolsa se derrumba, los valores caen, los precios suben y la cola del paro es kilométrica. Pero un solo hombre se ha propuesto solucionar todos nuestros problemas. El golpe final contra la crisis.


GRÁFICAMENTE ALGUNOS dirían aquello de: "Bueno, es la Wii..."



CORRE RAY, huye del tsunami, que llegas tarde para la erupción del volcán.





Después de meter el juego en la Wii y dedicarnos unas horas a sacudir el Wiimote y el nunchuk, resulta que lo del día de crisis viene porque el pobre protagonista, y la ciudad en la que trabaja como oficial de salvamento, serán víctimas de erupciones volcánicas, terremotos, tsunamis e incluso un atentado terrorista. Casi nada.

Disaster es una frenética aventura que comienza cuando Raymond Bryce pierde a su mejor amigo durante una erupción volcánica y debe entregarle un recuerdo familiar a su hermana, Lisa Hewitt, quien ha sido raptada por SURGE, un comando paramilitar que amenaza con un atentado nuclear. ¿Cómo están relacionados los desastrosos fenómenos naturales que sacuden Blue Ridge City con el atentado terrorista? Si queréis descubrirlo tendréis que sobrevivir a todo un día de perros. Escapar en coche de tsunamis, practicar primeros auxilios y liarse a tiros con los integrantes del SURGE serán sólo algunas de las cosas que viviremos. Menudo día nos espera. Afortunadamente, el mando de Wii cumple con sus funciones: conducir, correr, practicar masajes cardiacos, sofocar incendios... ¿Creéis que estáis preparados?

› Por Kromhell

Armas anticrisis

Ray, un tipo con recursos

Durante la aventura, nuestras acciones tienen valor. Salvando a los damnificados, ayudando a los necesitados de la catástrofe, saliendo airoso de los tiroteos y, en definitiva, haciendo las cosas bien, iremos ganando puntos, que pueden utilizarse para adquirir armas y mejorar sus características, y también para mejorar las habilidades de nuestro personaje. Esta es, sin duda, la parte más atractiva del título. Además, las armas más potentes y devastadoras sólo pueden desbloquearse en la galería de tiro, un lugar de práctica donde poner a prueba tus habilidades con el Wiimote, ya que todas las escenas de disparos son "estáticas", al estilo de los archiconocidos *Time Crisis*.

La ficha



Disaster: Day of Crisis

Desarrolladora: **Monolith Software**
Editora: **Nintendo**
Precio Wii: **46,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas

PEGI





www.pegi.info

Las notas

7.0

NGAMER	7.3
EUROGAMER	6.0
HOBBYCONSOLAS	8.3
MERISTATION	8.0

CON UNA TRAMA tan inverosímil como atractiva, el juego se ve eclipsado por el pobre apartado gráfico.

SHINCHAN: AVENTURAS DE CINE

Culito, culito...

¿Existe algo más macabro que meterse con Shinchan en un parque de atracciones? Un "auténtico" survival horror infantil, con estética en dos dimensiones y cientos de referencias a los grandes títulos de plataformas. Un desternille absurdo de principio a fin.

Tanto si eres fan del gran Shinnosuke, como si lo descubres a través de este cartucho de Nintendo DS verás cómo tu boca empieza dibujando una sonrisa y acaba con grandes carcajadas a cada comentario de este pequeño filósofo. A su descaro en los comentarios, *Shinchan: Aventuras de Cine* une un planteamiento de juego sencillo de plataformas clásico y que copia todo lo mejor de los grandes del género. Saltos, saltos dobles, ítems para la recolección, enemigos con los que se acaba a base de saltar sobre su cabeza y un planteamiento en dos dimensiones excelente. Plataformas de toda la vida, con niveles cortos y jefes finales,

Un plataformas clásico, con minijuegos muy divertidos, que resulta una de las pocas opciones bien resueltas en el género

alguna etapa metido en un vehículo extraño y una pantalla de selección de nivel dentro de un parque de atracciones virtual (con ambientación cinéfila), que vuelve a dibujar en nuestra mente la isla de Yoshi o la Tierra de *Súper Mario*. Quizá más limitado este Shinchan en cuanto a número de niveles, lo que sí ofrece el juego de Shinnosuke es mucha rejugabilidad, al incluir una buena serie de minijuegos que se escapan de los conceptos más clásicos de plataformas y hacen, por fin, uso de la pantalla táctil, que no es demasiado útil a lo largo de la aventura principal. Minijuegos que aluden a títulos recientes, como *Samba de Amigo* o conceptos tan clásicos como los matamarcianos, aquí convertidos en agentes de policía lanzando bolas con un tirachinas. Tan sencillo de jugar como vistoso, este *Shinchan: Aventuras de Cine* propone un juego de plataformas clásico, con minijuegos muy divertidos y que, paradójicamente, puede ser de las pocas opciones bien resueltas en este género últimamente. Realmente, vale la pena.**> *Por Chema Antón***











La ficha

Shinchan: Aventuras de Cine

Desarrolladora: **Banpresto**
Editora: **505 Games**
Precio DS: **39,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



PEGI



www.pegi.info

Arriba y abajo

- >FRASES PARA LA historia
- >SENCILLO Y ATRACTIVO

- >LOS LARGOS TEXTOS ENTRE MISIÓN Y MISIÓN
- >MÚSICA REPETITIVA

Las notas

7.8

NO SE CONVIERTE en un clásico del género, porque se queda un poco corto en algunos de los escenarios.



Ultrahéroe

Trajes y ayuda

El añadido clave del juego está en los trajes y la ayuda. Por un lado, cada vez que consigas un traje podrás usarlo para determinadas tareas: cada uno tiene sus ventajas. Mientras que el disfraz de ultrahéroe te permite lanzar ultra-rayos, el de mono te permite subir muros, y el rana, usar la lengua para colgarte. Tan absurdo como cómico y útil. El otro punto son las ayudas. En determinados momentos, Shinchan necesitará llamar a alguno de los miembros de su familia para que le ayuden a superar una eventualidad del juego: subir más alto, romper algo, entrar en un sitio pequeño o desenterrar un objeto.



FAMILY TRAINER

Cambia el bingo por la alfombra

Exponente del juego casual, ***Family Trainer*** ofrece 16 mini juegos y una alfombra interactiva como interfaz con la que interactuar, tanto en multi como en juego individual.

F*amily Trainer* pasa por ser otra oferta más de juego familiar en la consola de Nintendo. A medio camino entre *Wii Fit* y los *Dance Factory* de PS2, *Family Trainer* no destaca especialmente en nada, pero ofrece diversión ágil y sencilla, con 16 mini juegos más simples que el funcionamiento de un mechero.

Desde conducir un vagón por raíles en una mina, descenso del río, cama elástica, carreras con patines, golpea al topo, snowboard... Una más que evidente sensación de deja-vú nos embarga en cada uno de los juegos. Todos ellos, correctamente realizados en un más que acertado aspecto gráfico cel-shading, muy adecuado para sortear las carencias gráficas innatas de la consola.

Tres modos de juego: Aventura, Entrenamiento y Juego Libre nos permitirán competir por la puntuación con los demás miembros de la familia. Por otra parte, el multijugador, limitado a dos participantes, nos ofrece dos variantes más: cooperativo y uno contra uno, que, sin duda, pasan por ser las partes más interesantes y divertidas. Huelga decir que dos jugadores se nos hacen pocos, si el juego pretendía ser lo que afirma: un reto para toda la familia.

Sin embargo, *Family Trainer* se convierte en una apuesta más, en esta ocasión por parte de Atari, de reunir a la familia en torno a la consola de Nintendo. Eso sí, siempre mirando de reojo al público infantil. **› Por Juanma Castillo**



LOS JUEGOS MULTIJUGADOR COMPARTEN la alfombra a dos mitades. Los retos son sencillos y permiten jugar a dos personas al mismo tiempo con una sola alfombra.

Wii balance carpet

Una alfombra para unirlos a todos

La alfombra de *Family Trainer* se viene a sumar a las decenas de 'gadgets' existentes para Wii. Aunque de momento sólo sirve para este juego, la gente de Namco Bandai ya investiga en las posibilidades de la alfombra de 12 botones para creaciones futuras. Aunque se nos hace poco práctico y un futuro muy probable de la alfombra está en el armario, los juegos para la Balance Board de *WiiFit* están empezando a aparecer ahora. Quizá muy pronto también aparezcan para esta alfombra.

La ficha



Family Trainer

Desarrolladora: **Namco** Editora: **Atari**
Precio Wii: **69,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

LAS POCAS VOCES están en inglés

Multijugador



2 HASTA DOS JUGADORES en multijugador: Aventura, Batalla amistosa o Trabajo en equipo

PEGI



www.pegi.info

3 MODOS DE JUEGO **16** MINI JUEGOS **1** ALFOMBRA PARA TODOS

Arriba y abajo

- >MÁS OPCIONES DEPORTIVAS en tu Wii
- >LOS GRÁFICOS CEL-SHADING
- >EL PRIMER JUEGO para dos con una alfombra
- >LA SENSACIÓN DE deja-vú que lo envuelve

Interferencias

Wii FIT



DANCE FACTORY

Wii PLAY

Las notas

7.1

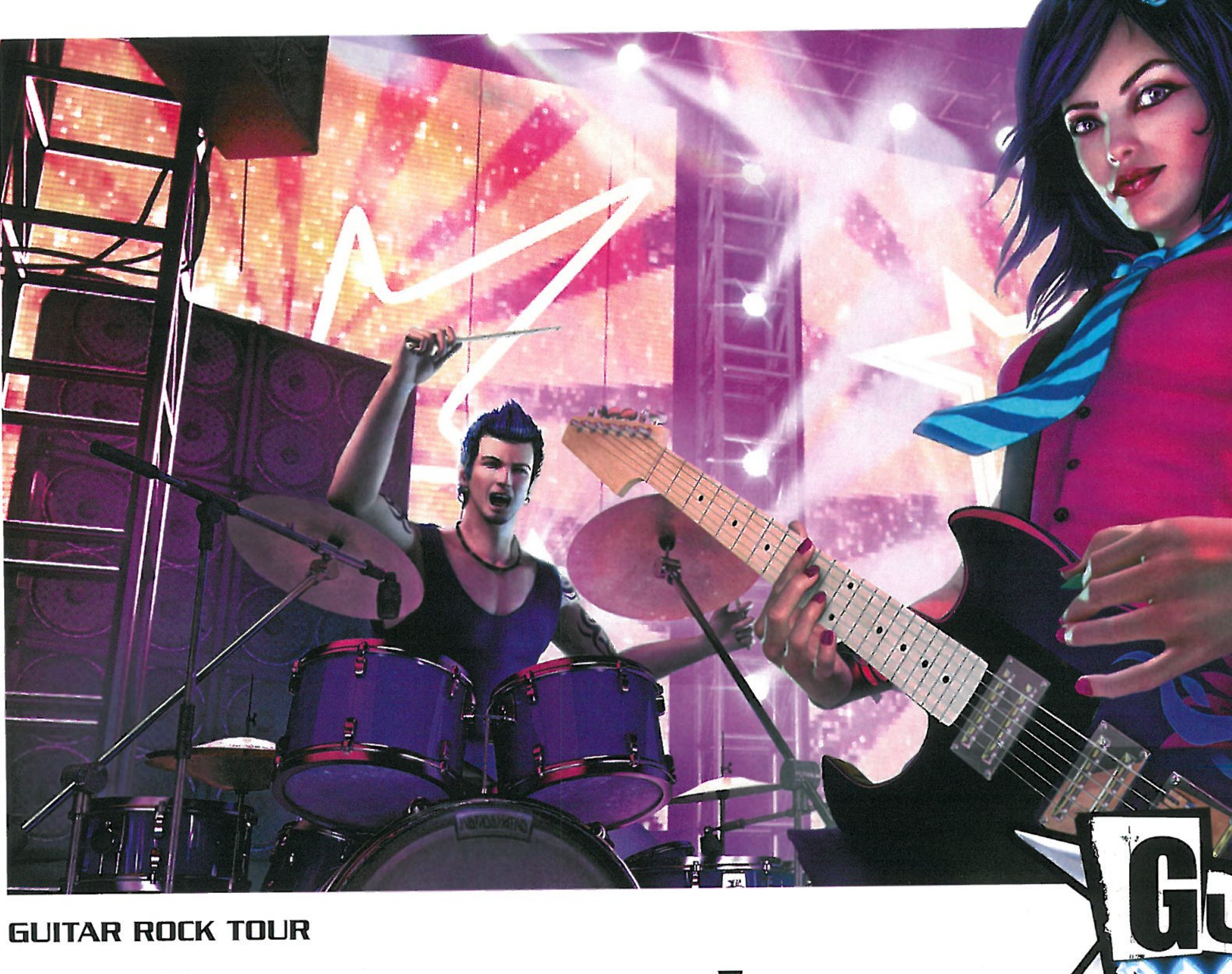
EUROGAMER 7.0

NO DEJA DE ser un nuevo juego de alfombra y con una gran sensación de deja-vú en muchas de las pruebas.

En la red

www.catalogowii.com/family-trainer/

Ocio fácil para dos miembros de la familia, con un catálogo de mini juegos formado por 16 retos sencillos con gráficos cel-shading



GUITAR ROCK TOUR

Pulgares rockeros

Gameloft lleva a Nintendo DS su popular juego de guitarra para móviles, lo mejora y, además, le añade la posibilidad de tocar la batería. Un juego genial para darle a las seis cuerdas o a los parches a golpe de pulgar.

G**uitar Rock Tour** es el segundo título guitarrero que llega a la portátil de Nintendo, tras el archiconocido *Guitar Hero On Tour*, y lo hace sin la necesidad de acoplar a la consola ningún accesorio. Con el juego de Gameloft sólo hay que tocar, literalmente, las cuerdas de la guitarra o los parches y platos de la batería a golpe de pulgar. Y es que el juego permite elegir entre guitarra y batería, y con cada instrumento desbloquear las quince canciones originales incluidas en sus tres niveles de dificultad.

El modo guitarra nos muestra el mástil con las seis cuerdas y en ellas vemos caer los típicos círculos de colores que nos indica qué cuerda debemos tocar. Nuestros pulgares tendrán que apretar las cuerdas a ritmo y con velocidad, arrastrando por la pantalla para completar los acordes. También con el dedo podemos activar la palanca que activa la energía estrella.

Pero nosotros nos hemos enamorado del modo batería, realmente cuidado. Con un pulgar tocamos el bombo; con otro, la caja, y, utilizando los gatillos, podemos dar a los platos. Seguir la pauta de la canción a golpe de pulgar resulta genial y muy adicitivo. Y también puedes tocar los platos en pantalla.

> Por Gustavo Maeso

Toca por el mundo

Monta tu banda y triunfa

Entre las canciones disponibles en el juego hay temas de Michael Jackson, The Rasmus, Avril Lavigne, The Police , Blink, The Scorpions, Deep Purple, Sum 41, Van Halen, Good Charlotte, Nickelback y Pink, entre otros. Mientras nos afanamos en superar cada tema en la pantalla inferior de la Nintendo DS, en la superior podemos ver las animaciones de nuestro músico tocando con su banda en diferentes localizaciones. El obejtivo: triunfar en el mundo de la música.



Txus, el 'batera' de Mägo de Oz se engancha a Guita Rock Tour

Estamos encantados con el modo batería de Guitar Rock Tour, y mientras desbloqueábamos todos los temas del juego en el nivel más difícil, pensamos que un batería profesional debería probarlo. Y nos fuimos a buscar a uno.
Txus, el batería y alma de Mägo de Oz, se prestó a probar el juego, a pesar de que, como nos confesó, "jamás he jugado a un videojuego. En casa no tengo consolas, ni siquiera un ordenador. Parece una casa del siglo XIX. Yo, en realidad, prefiero leer libros". Txus se enfrentó al juego y, tras superar el primer contacto con una de estas 'máquinas endiabladas', comenzó a superar tema tras tema. Nos demostró que, sobre todo en el modo batería, todo se trata de ritmo y se asemeja mucho a tocar una batería convencional.

Barakaldo D.F.

Nuevo DVD+CD de Mägo de Oz

Txus aprovechó su visita y sus dotes con la DS para anunciarnos el lanzamiento del nuevo CD+DVD de Mägo de Oz, 'Barakaldo D.F.' Este nuevo pack de la banda contiene más de tres horas de música e imágenes en directo de su espectacular concierto en Barakaldo y un documental de su larga gira por México, que recoge sus mayores éxitos, además de un tema inédito titulado "Puedes contar conmigo", de la próxima serie de TVE 1 "Águila Roja", la cual tiene previsto estrenarse a finales de este año.

La ficha

Guitar Rock Tour

Desarrolladora: **Gameloft**
Editora: **Ubisoft**
Precio: **69,95 €**
Lanzamiento: 16 de Agosto 2008



Plataformas






Multijugador

2 DOS JUGADORES PUEDEN jugar partidas en red con dos consolas, con la guitarra y la batería

PEGI

12+

www.pegi.info

15 TEMAS ORIGINALES DISTINTOS, disponibles tanto para guitarra como para batería y con tres dificultades diferentes a elegir.



Interferencias


GUITAR HERO


TETRIS


ROCK BAND

Arriba y abajo

> MUY FÁCIL DE usar y sin accesorios raros
> EL MODO BATERÍA está muy conseguido
> POCAS CANCIONES, SE hace corto

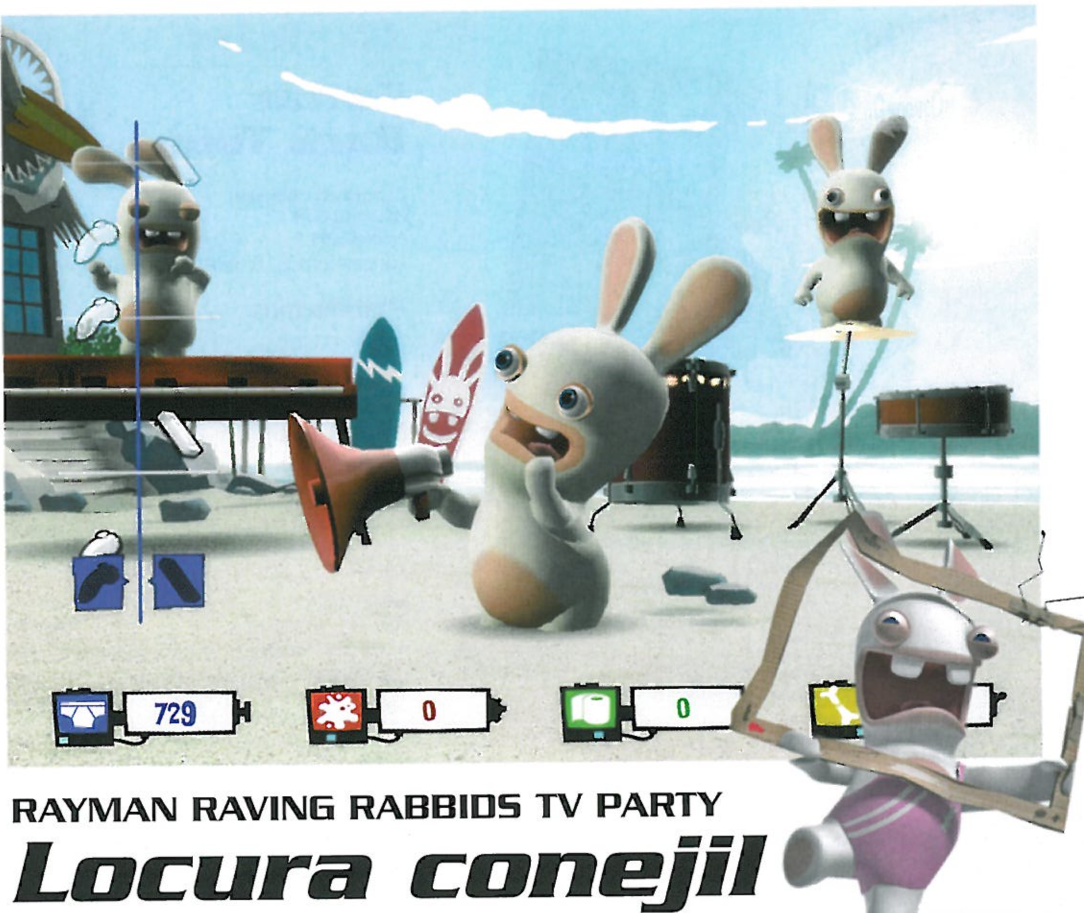
En la red

Página oficial **www.gameloft.es**

La nota

7.7 UN JUEGO MUSICAL muy recomendable para disfrutar lo en cualquier sitio, y sin accesorios difíciles de tocar.





RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY

Locura conejil sobre Wii Fit

El humor adulto de los conejos más descarados de los videojuegos vuelve a llegar en un formato tan festivo que nadie se podrá resistir a una partida, ¿quién aguantará más de dos?

Lo de hacer el mono delante de los colegas está bien. Pero, ¿durante cuánto tiempo? *Rayman Raving Rabbids TV Party* propone 65 minijuegos, en los que no habrá momento para poder poner una pose decente. Si a los juegos de ritmo (tipo *Samba de Amigo*), se unen pruebas de lucha libre, y la novedad de este año, pruebas con la Balance Board del *Wii Fit*, al final tenemos toda una serie de atractivas pruebas para hacer muecas y reírnos jugando con amigos. La pregunta es si alguien juega a solas. Las posibilidades hablan del título como más bien indicado para multitudes, ya que pueden jugar hasta 8 jugadores por turnos, y hasta cuatro, simultáneamente en algunas de las pruebas. Por supuesto, las de la Balance Board sólo requerirán una tabla y serán siempre por turnos. Aunque, en un principio, puede resultar atractivo lo de sentarse encima de la tabla para bajar por una rampa de nieve, que haya casi 20 pruebas que usen el periférico de *Wii Fit* se puede convertir en un inconveniente para todos los que no se hicieron con uno, pues el juego quedará cojo. Los conejos locos del universo de Rayman (que ya ha quedado en un segundo plano casi imperceptible) siguen con su plan de tomar el mundo y parece que uno de los métodos más eficaces va a ser hacerlo a través de las teles de todos los hogares. En cada canal, una prueba diferente, toda una rejilla de programación loca hecha a su gusto. Escapar de esta delirante montaña de minijuegos va a ser mucho más que difícil para los que somos de mueca fácil y pies bailongos. **>*Por Chema Antón***



La ficha



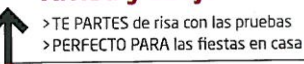
Rayman Raving Rabbids TV Party



Desarrolladora: **Ubi Soft** Editora: **Ubi Soft**
Precio Wii: **46,95 €** Precio DS: **19,95 €**

Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas



Arriba y abajo

- >TE PARTES de risa con las pruebas
- >PERFECTO PARA las fiestas en casa
- >PIERDE LA GRACIA cuando estás solo
- >SIN LA BALANCE Board se pierde mucho

PEGI



www.pegi.info



Versión DS

Fiesta portátil

Para desternillarte de risa son algunas de las locas pruebas que tendrás que superar en la versión del juego. Pantalla doble, stylus y micro... Todas las herramientas te serán útiles.

Interferencias





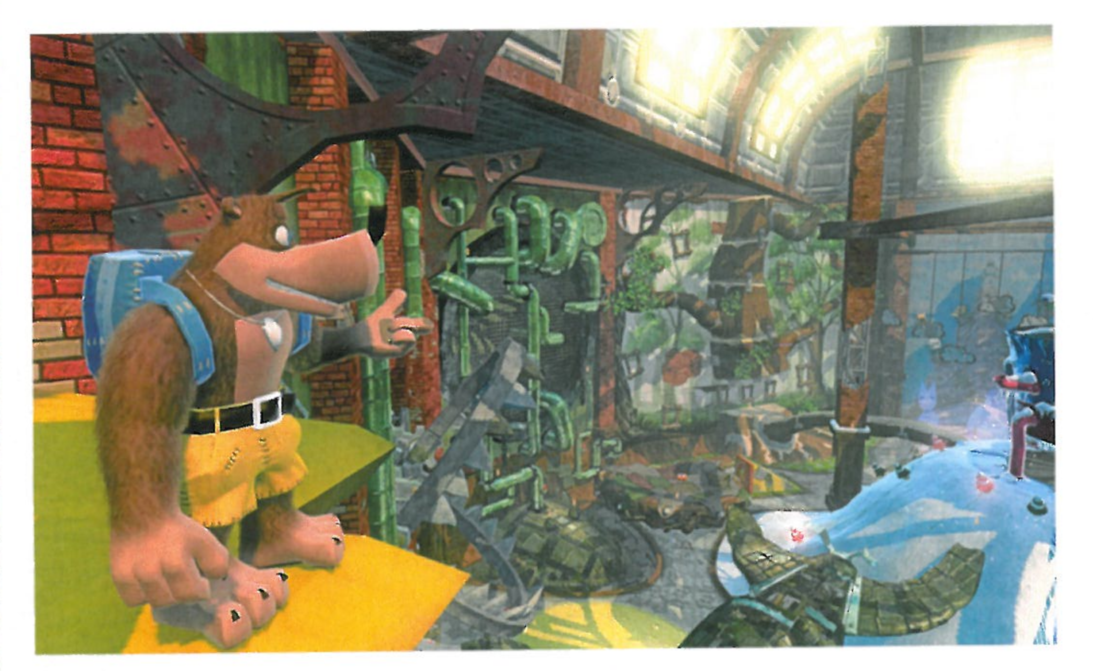
WII FIT — MONTHY PYTHON — WARIO WARE: SM

Las notas

7.5

NGAMER 8.0

UNO DE ESOS juegos que hay que tener, para ocasiones en las que se llena la casa de amigos.



BANJO-KAZOOIE: BACHES Y CACHIVACHES

El osito juguetón

Después de varios años en el dique seco, estos dos alocados personajes vuelven a la palestra con una nueva aventura a la altura de la fama que les precede. Haz el bestia.

La vida de los personajes de videojuegos en paro es dura. Por eso estos dos animales han decidido volver a las andadas con una nueva aventura, muy a la antigua usanza. De esas con saltitos, recogida de mil y un artículos por sus mapas y mucho colorín chillón por aquí y por allá. Todo, salpicado con el humor ácido tan característico de Rare, que provocará unas buenas risotadas al público en general.

> Un juego destinado a un público mucho más adulto del que parece a primera vista

Se trata de un juego que entra por los ojos, con un estilo y diseño excelentes, a la altura de Xbox 360. Además, trata de innovar sobre la vieja fórmula añadiendo vehículos, un modo multijugador muy trabajado y con la confección de unos escenarios gigantescos y llenos de pequeños detalles que hacen el juego único. El pero es que, aunque pueda parecer un juego para niños, no lo es ya que tiene mucho texto y en ciertos momentos su humor se hace algo adulto y poco comprensible para los más jóvenes. **>Por *Juan García Garrido***







La ficha



Banjo-Kazooie: Baches y Cachivaches



Desarrolladora: **RARE** Editora: **Microsoft**
Precio Xbox 360: **59,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas



Idiomas

Voces  Textos

VOCES EN ESPAÑOL y graznidos en Banjo-esco

Arriba y abajo

- >CIENTOS DE COSAS por hacer
- >SENTIDO DEL HUMOR desbordante
- >ASPECTO ALGO ENGAÑOSO
- >MODO MULTIJUGADOR IMPERFECTO

PEGI



www.pegi.info

Las notas

8.6

IGN	8.3
TEAMXBOX	7.4
MERISTATION	8.5
1UP	9.0

UN CLÁSICO ADAPTADO a los tiempos que corren y que funciona a las mil maravillas.



La primera aventura

El Banjo-Kazooie de Nintendo 64

Han pasado ya 10 años desde la salida del primer juego en el que aparecían estos alocados personajes. Por eso, los chicos de Rare han decidido recuperar su primera aventura para descarga a través de Xbox Live. Por 1200 MP (unos 15 euros) podrás jugar a esta pequeña obra maestra del plataformeo, y rememorar las antiguas andanzas de Banjo y Kazooie.


PLAYSTATION Network
Hasta 60 jugadores online gratis
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
EYES
STING
SHARP
ATENCIÓN:
LO DESCONOCIDO
TE MATARÁ
18+
www.pegi.info
and "PLAYSTATION" registered trademarks and is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademarks of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved. Resistance 2 is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. © 2008 Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
RESISTANCE 2
PLAYSTATION 3
En la guerra para salvar el mundo, todo hombre es necesario.
Resistance 2, únete a la resistencia. Sólo para PlayStation®3.
resistance-game.com
PLAYSTATION 3

Estrategia a golpe de campanilla

Ubi Soft vuelve con sus sagas bélicas hiper-realistas, esta vez con acento estratégico y jugándolo con nuestra voz como principal arma de combate. Mejor, juega sin afonía...

3 FACCIONES: RUSIA, EUROPA Y USA

EL EJÉRCITO RUSO AVANZANDO hacia la victoria. Es sólo una de las tres facciones. Pero, a la hora de la verdad, todas son más o menos iguales.

Esperemos que los hechos narrados en *Tom Clancy´s Endwar* no sean premonitorios. Y que las grandes potencias mundiales no se enzarcen en una guerra a nivel mundial cuando las reservas petrolíferas comiencen a escasear. Al menos, si esto pasa, tendremos el entrenamiento táctico necesario para comandar legiones de soldados, tanques y demás parafernalia bélica por el campo de batalla.

Esto es porque las mentes pensantes de Ubi Soft Shanghai han decidido que el futuro es hoy, y que no hay mejor herramienta para controlar un juego de estrategia que nuestra propia voz. Se acabaron los engorros de que si 'con el ratón se juega mejor' o 'en el mando es todo más fácil'. Todos los controles se reducen a decir 'Unidad uno, ir a objetivo alfa' en las más distintas variantes. Y todo ello, desde una perspectiva en tercera persona más típica de un juego de tiros que de algo sesudo y trabajado, como ha resultado ser *Endwar.*

Por tanto, estamos ante un nuevo enfoque para un género que está empezando a explotar en las consolas de nueva generación. Un soplo de aire fresco, que seguro que va a conseguir que algunos jugadores se piensen seriamente lo de intentar convertirse en general de un ejército real.

Aunque, una vez sobre el sucio barro que cubre el campo de batalla, todo acaba siendo casi como cuando de pequeños jugábamos a piedra papel o tijera. Es decir, cada tipo de unidad es más fuerte contra un enemigo concreto y mucho más flojo respecto a otro, con lo que los enfrentamientos dependen completamente de la colocación de unidades más que de nuestras habilidades estratégicas. Sensación que además se ve reforzada por el hecho de que el número de unidades diferentes que existe en el juego no es precisamente demasiado elevado.

A pesar de esto, *Endwar* sigue siendo divertido por su sistema de control. Y es que, por mucho que digamos que es genial, hay que probarlo para saber de lo que hablamos. Más que nada, porque se concreta únicamente en el combate, olvidando la gestión de recursos... Incluso los modos de juego acompañan para crear una experiencia variada y divertida, especialmente el modo online. Se trata de casi un multijugador masivo persistente, con los jugadores tomando parte en cada una de las facciones y luchando por el control de los distintos territorios a nivel mundial. El 'pero' es que las batallas no son tan masivas como se podría esperar; más bien, todo lo contrario. Únicamente luchas uno contra uno o dos contra dos.

Otro detalle que hay que notar es que, a pesar de estar orientado al control por voz, los que no tengan micro pueden jugar de la manera habitual. No es lo mismo, pero, como se suele decir, menos da una piedra. Además, se trata de un juego que merece la pena probar, que da la talla en todos los aspectos y que trata de innovar casi en cada uno de sus planteamientos.



› *Por Juan García Garrido*









Endwar destaca por su sistema de control por voz. Tan accesible que no sabemos por qué nadie lo había intentado hasta la fecha

De paseo por el mundo

Los escenarios por los que vamos a guerrear en *Endwar* son localizaciones reales de todas partes del mundo (aunque no pisaremos el hemisferio sur, eso lo dejan para la segunda parte del juego, según Michel Plater, diseñador jefe en Ubi Soft



Shanghai). Incluso nuestro país está representado, con una batalla en el corazón de España, con molinos de viento al más puro estilo Don Quijote presidiendo la acción. También visitaremos zonas heladas, desiertos, bosques, estaciones espaciales...
Otro detalle que nos ha gustado mucho, más allá de la variedad de localizaciones, es que nuestros soldados irán ganando experiencia y habilidades conforme sobrevivan a las distintas batallas por todo el globo terráqueo.



LOS MOLINOS DE VIENTO que pueblan el escenario de La Mancha son un decorado de lo más peculiar para la guerra.



ESTE ES EL ASPECTO de los helicópteros europeos, en medio de una encarnizada batalla. Poesía en movimiento...

La ficha



Tom Clancy's Endwar

Desarrolladora: **Ubi Soft** Editora: **Ubi Soft**
Precio Ps3 y Xbox360: **69,95 €**
Precio DS: **39,95 €** Precio PSP: **49,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

Plataformas





Idiomas

Voces  Textos 

DOBLAJE MILITARMENTE CORRECTO en castellano

Multijugador



4 HASTA CUATRO JUGADORES a través de Xbox Live en batallas de dos contra dos.

PEGI






www.pegi.info

Las portátiles, a lo suyo

MIENTRAS QUE LAS versiones para las consolas de sobremesa y PC son juegos de estrategia en tiempo real, en las consolas menores la acción se desarrolla mediante combates por turnos. Está realizado por un grupo programador diferente: Funatics Software.

Edición coleccionista

CONTENIDO: DENTRO DE una caja especial encontraremos además del juego, un auricular inalámbrico del juego y un cargador con motivos de la tercera guerra mundial. Precio: 89,95€

Interferencias




RAINBOW SIX


C&C: RED ALERT 3


BARRIO SESAMO

Arriba y abajo

- >BUEN APARTADO TÉCNICO
- >CONTROLES POR VOZ, espectacular
- >ALGO SIMPLE a veces
- >EL ARGUMENTO NO ganará muchos premios

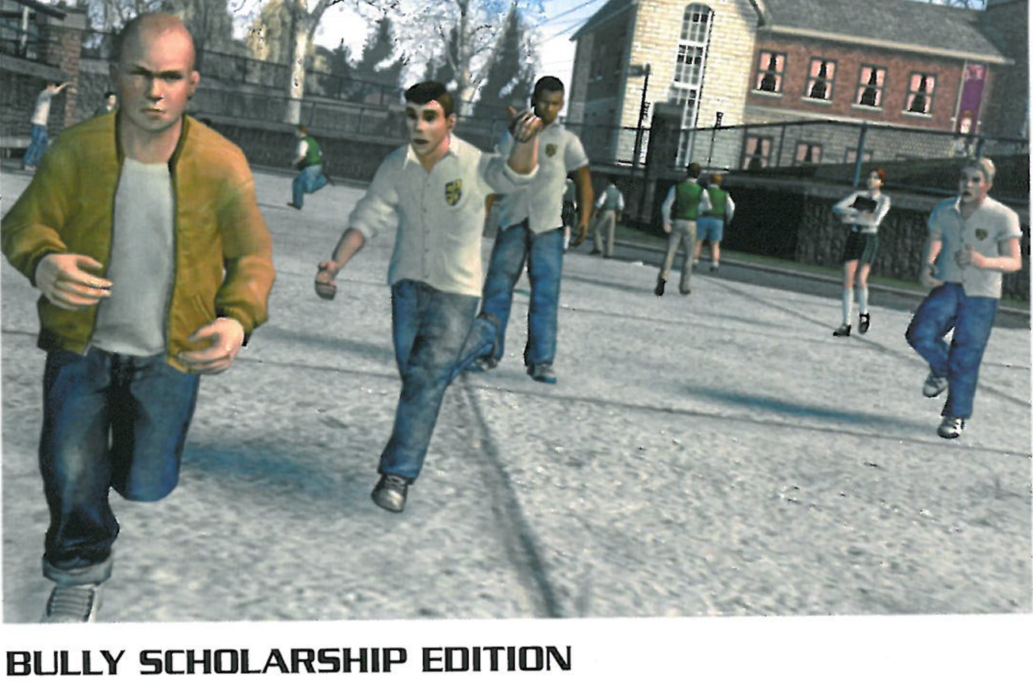
Las notas

8.5



GAMESPOT	7.5
TEAMXBOX	8.2
VANDAL	9.0
3D JUEGOS	8.2

UNA NUEVA VUELTA de tuerca a un género tan trillado como la estrategia.



BULLY SCHOLARSHIP EDITION

Vuelve al 'insti'

Después de sembrar la polémica y triunfar, en ese orden, en sus versiones de PS2, Xbox 360 y Wii, ahora el peor instituto del mundo abre sus puertas en PC.

Rockstar, además de por la gran calidad de sus juegos, se ha hecho famosa por lo polémico de sus franquicias (y si no que se lo pregunten a GTA). Pero el juego más polémico de su portafolio ha sido, sin duda alguna, *Bully*. Y es que un gran número de voces en medio mundo decidieron demonizarlo mucho antes siquiera de haberlo visto. Es un juego, decían, que alienta el abuso escolar. Y claro, no está la cosa para bromear con estos temas. Pero el juego llegó a la calle hace un par de años para Playstation 2 y no llegó la sangre al río. De acoso escolar, nada, y muy poca violencia para un título divertido y paródico que obtenía la calificación +16 años (ni siquiera la más alta) del PEGI.

A principios de este año, los usuarios de Wii y 360 pudieron disfrutar de una versión mejorada de *Bully*, que ahora llega en formato PC para todos aquellos que no tuvieron ocasión de jugarlo. Y aunque se trata, en definitiva, de un título que tiene ya más de dos años, no ha envejecido nada mal y muestra un gran aspecto en su versión para compatibles, además de llegar con un buen precio.

Para quien no conozca el juego, nos tenemos que meter en la piel de Jimmy Hopkins, un adolescente problemático al que han echado ya de una larga lista de institutos y al que sus padres deciden internar en la academia Bullworth, un estricto colegio inglés. En la academia tendremos que hacer amigos y nos juntaremos con los 'apestados' del instituto, los empollones, a los que los matones del colegio castigan sin cesar. Seremos su protector y comenzaremos a cambiar las reglas establecidas en el centro. En el juego tendremos que asistir a clase, cada una de ellas con el aspecto de un simpático minijuego, además de buscarnos la vida y realizar cientos de misiones, que irán desvelando la historia. El juego es una especie de GTA en miniatura, en vez de gansters, maleantes de instituto. **› *Por Gustavo Maeso***



ASISTIR A LAS CLASES da acceso a un buen número de minijuegos.



JIMMY HOPKINS ES UNA 'joyita', la envidia de todas las madres.

La ficha



Bully: Scholarship E

Desarrolladora: **Rockstar** Editora: **Take Two**
Precio PC: **29,99 €**
Lanzamiento: Ya disponible



Plataformas



Idiomas

Voces  Textos 

EL JUEGO no contó con doblaje en ninguna versión

PEGI



www.pegi.info

Arriba y abajo

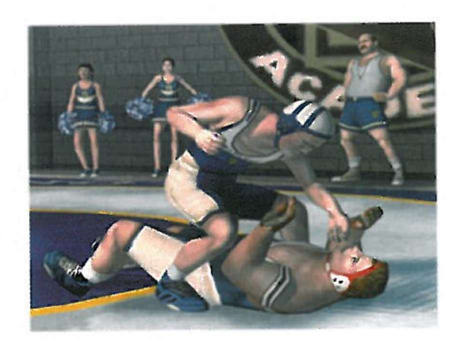


› ES UN JUEGO realmente divertido y extenso
› LOS MINIJUEGOS NOS encantan
› NO DEJA DE ser un juego de hace dos años
› LAS VOCES ESTÁN en inglés

Las notas

8.3

BULLY ES un juego muy completo y entretenido, que engancha un gran número de horas..., pero parece de otra generación.



No faltes a clase

Minijuegos en el aula

Entre otras mejoras, la edición 'Scholarship Edition' añadía cuatro nuevas asignaturas a las seis ya existentes del amplio programa de estudios de Jimmy Hopkins. Todos ellos dan acceso a minijuegos de lo más variado y adictivo. Acude a clase y mejora tus puntuaciones en todos ellos. Además, te puedes medir con algún amigo en los modos multijugador offline. La mejor excusa para no saltarte las clases.

EL PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA

Un Brain Training con detectives

La historia de Layton y Luke consigue enganchar de principio a fin y también nos narra una aventura de misterio con geniales giros de argumento y un estilo en pantalla para no olvidar.

Desde el primer instante en el que el Profesor Layton y su acompañante, Luke, empiezan a relatar el motivo por el que han llegado a la Villa Misteriosa, el jugador siente que los secretos y misterios van a ir sucediéndose a lo largo del juego. Como en las novelas de Agatha Christie o aquellos enigmáticos libros de "La Mano Negra", el jugador se siente atrapado por cada pequeño detalle para hilar un argumento que, además, en *El Profesor Layton y la Villa Misteriosa*, viene acompañado de un magistral trabajo artístico muy al estilo del Estudio Ghibli (*El Viaje de Chihiro, El Castillo ambulante*...). El resultado es una deliciosa historia perfectamente troceada en capítulos y pequeños secretos, que irás revelando con cada puzle que resuelvas a fuerza de estrujarte el coco.

En más ocasiones de las que debería, el acertijo que se plantea nada tiene que ver con la historia, único detalle que aleja al juego de la perfección, aunque tiene explicación. Ocurre porque son acertijos válidos para cualquier cultura y sólo aluden a un esfuerzo mental al mismo nivel que lo hacían juegos como *Brain Training*. La idea, de hecho, es dar un paso más allá y enlazar una serie de ejercicios mentales con una historia detectivesca muy bien narrada.

Al final te encuentras con un juego que no entiende de edades y es aconsejable tanto para un niño que se empieza a interesar por la lectura como para su madre que comienza a toquetear la DS. Una de las particularidades del *Profesor Layton* es que cuenta con una buena serie de puzles clásicos que pueden despertar el afán lúdico en muchas personas que pensaban haberlo perdido. Tan buena es la recopilación de puzles que en ocasiones sientes que estás ante una herramienta que debería estar presente en cada colegio, ante uno de esos títulos que ayudan a que el concepto de videojuego pueda crecer en prestigio. Una obra maestra. Sin duda, se trata de un título que debería estar en cada casa.

› ***Por Chema Antón***



LA GRAN CUESTIÓN ES qué habrá detrás de la Manzana Dorada.







La ficha

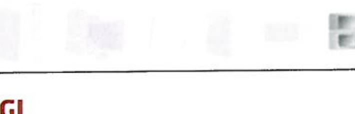


El Profesor Layton y la Villa Misteriosa

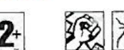


Desarrolladora: **Level 5** Editora: **Nintendo**
Precio DS: **36,95 €**
Lanzamiento: 28 de Noviembre

Plataformas



PEGI




www.pegi.info



2 TÍTULOS NUEVOS del Profesor Layton están en camino para completar la trilogía del detective.

Interferencias





BRAIN TRAINING · SHERLOCK HOLMES · EL VIAJE DE CHIHIRO

Arriba y abajo



- › AVENTURA Y PUZLES en el mismo cartucho
- › UNA OBRA DE arte en el aspecto visual
- › LA HISTORIA ESTÁ muy bien hilada
- › ALGUNOS PUZLES NO vienen al caso

Las notas

9.5

IGN	8.0
FAMITSU	8.5
EGM	8.8
EDGE	7.0

TAN SÓLO LA primera parte de una trilogía que, seguro, se convertirá en un clásico de Nintendo.

150 puzles... y subiendo

No son ningún chiste

Los puzles que se recopilan en el juego ya son 150 y cada semana se añade uno nuevo. Han salido del libro "Head Gymnastics", del profesor Akira Tago, que ya lleva vendidos ni más ni menos que doce millones de copias en Japón. Para la adaptación, Nintendo contó con el estudio Level 5 (*Dragon Quest*) y con el propio profesor Tago, que ayudó a adaptar los diferentes acertijos a las propiedades de la consola.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Mazmorras dibujadas a mano


CADA UNA DE LAS razas tiene una montura diferente para combatir

Llega la secuela de uno de los juegos de rol más recordados de los últimos años. Esta nueva aventura ofrece unas 100 horas de mazmorras y acción/rol clásico para todo tipo de jugadores y ¡por menos de 20 euros!

Desde que el mítico *Diablo* sentara cátedra y creara un género de rol en sí mismo (los bien llamados juegos 'tipo *Diablo*') han sido muchos los juegos que se han apuntado a esta mezlca de acción y rol. *Sacred* fue hace unos años uno de los juegos más recordados de este palo.

Ahora, Ascaron ha creado una secuela que nos ha enamorado, por su genial factura, sin demasiados alardes técnicos, pero muy bien resuelta para que funcione en todo tipo de PC's (o casi). En realidad, se trata de una precuela que nos coloca en el mágico mundo de Ancaria 2000 años antes del juego anterior. Podemos elegir seis clases diferentes y hacerlas crecer a lo largo del juego, que nos lleva por un mundo de más de 35 Km cuadrados de extensión (además, de las más de 200 mazmorras diseñadas a mano). Dos campañas (la luz y la oscuridad) nos harán pasar más de 100 horas de juego, y eso, sin hablar de los modos multijugador: cooperativos, PvP y PvE. › ***Por Gustavo Maeso***

La ficha



Sacred 2: Fallen Angel

Desarrolladora: **Ascaron**
Editora: **Atari**
Precio: **19,95 €**
Lanzamiento: Ya a la venta



Plataformas



Idiomas

Voces Textos

EL JUEGO ESTÁ complétamente doblado, y muy bien.

Multijugador

16

EL JUEGO PERMITE partidas multijugador, cooperativas y con elementos PvE y PvP.

PEGI




www.pegi.info

Requerimientos hardware

PC › WINDOWS XP/Vista • Procesador: Pentium 4 2.6 GHz o Intel Core 2 DUO 2.4 GHz • Memoria: 1 GB • 20 GB Libres en disco • Gráfica: 128 MB (GeForce 6200/Radeon X1300/Intel 945GM) • Conexión a Internet para activar

Las notas

8.4

MERISTATION	7.5
3D JUEGOS	7.7
GAMESTAR	8.0

UN EXCELENTE JUEGO de acción/rol, con casi 100 horas de juego, un genial multijugador y un precio de locos.

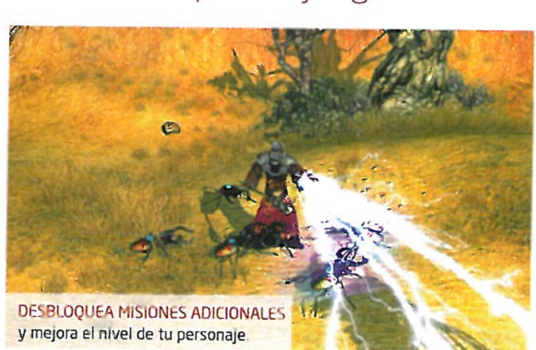
En la red

Página oficial www.sacred2.com

Sacred 2 incluye un concierto de Blind Guardian, la banda de metal alemana, que ha grabado una canción exclusiva para el juego


HAZ CRECER Y EVOLUCIONAR a tu personaje a tu gusto, según tu juego

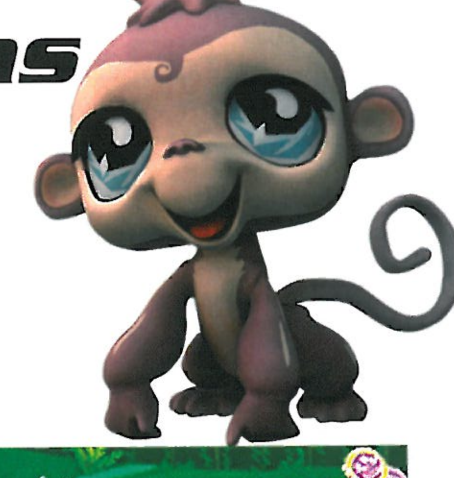

PUEDES JUGAR LA CAMPAÑA en cooperativo o luchar en batallas PvP


DESBLOQUEA MISIONES ADICIONALES y mejora el nivel de tu personaje

LITTLEST PET SHOP

Lluvia de mascotas

Hacerse cargo de perros, gatos o delfines es algo que se ha convertido en parte de tu rutina en DS. Pero ahora tendrás que ser capaz de controlar y contentar a un buen número de animales, desde chimpancés a jirafas.



Cuando te miran con esa carita de no haber roto un plato en su vida te das cuenta de que no vas a poder decir que no a ninguna. ***Littlest Pet Shop*** basa su juego en el coleccionismo de una serie de mascotas (el número depende de la versión) a las que reúnes en un mismo espacio que les servirá para jugar, alimentarse, mejorar su aspecto y hasta, si se da el caso, subir su ánimo. Lo bueno de ***Littlest Pet Shop*** es que casi todo el mundo conoce el aspecto de estas mascotas. Hay colonias, juguetes, juegos y comunidades online en las que los más pequeños pueden disfrutar de un avatar único representado por una mascota. El universo de ***Littlest Pet Shop*** está en plena expansión y tras la consolidación en el "mundo físico", tocaba hacerlo con juegos. Y para ser la primera intentona, podemos decir que el resultado es muy satisfactorio.

Por otra parte, además de esas tareas obvias de tener una mascota a tu cargo, como jugador te verás involucrado sentimentalmente, de tal forma que, cada vez que se anuncie la posibilidad de que un nuevo inquilino llegue a tu jardín, jungla o invierno (en la versión de DS deberás escoger uno de estos escenarios cuando compres el juego), harás lo posible por hacer que llegue a hacerse realidad.

Para ello, el único condicionante que se te impondrá será reunir suficientes nutris (la moneda del juego) y comprarle un billete de tren. Luego tocará esperarle en la estación y bautizarle con el nombre que tu escojas, algo que en ocasiones puede llegar a complicarse.

› Por Chema Antón







COLORISTAS Y DIVERTIDAS escenas en tu DS. Gatos, perros, jirafas... Te sentirás el rey de esta animada jungla.



Para ganar nutris

Las diferentes formas de conseguir nutris (la moneda del juego) son las siguientes: pasear por el escenario recogiendo monedas o participar en las pruebas que terminan con una puntuación y una recompensa en nutris.

La ficha

Littlest Pet Shop

Desarrolladora: **EA**
Editora: **EA**
Precio: **36,95 €**
Lanzamiento: Ya disponible

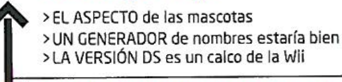


Plataformas



20 MASCOTAS DIFERENTES PARA ir coleccionando

Arriba y abajo



- › EL ASPECTO de las mascotas
- › UN GENERADOR de nombres estaría bien
- › LA VERSIÓN DS es un calco de la Wii
- › ALGUNAS PRUEBAS EXIGEN cierta habilidad

Requerimientos hardware

PC › WINDOWS XP/Vista • RAM: 256 Mb (512 Mb Windows Vista) • CPU: 2,2Ghz • DVD-ROM • 2Gb HD • Tarjeta mínima DirectX© 9.0c: Tarjetas compatibles: Windows XP NVIDIA GeForce 3 o superior (la serie NVIDIA GeForce MX no es compatible); ATI Radeon 8500 o superior; Intel 915 o superior. Windows Vista: NVIDIA GeForce 6 o superior; ATI Radeon X1000 o superior.

PEGI

3+ www.pegi.info

En la red

Página oficial **www.es.ea.com/games/15296,pc/**

Las notas

7.5

NO VAMOS A engañar a nadie al decir que es un juego pensado para las mismas niñas pequeñas que ya tienen muñecos de la franquicia.

De jardín en jardín

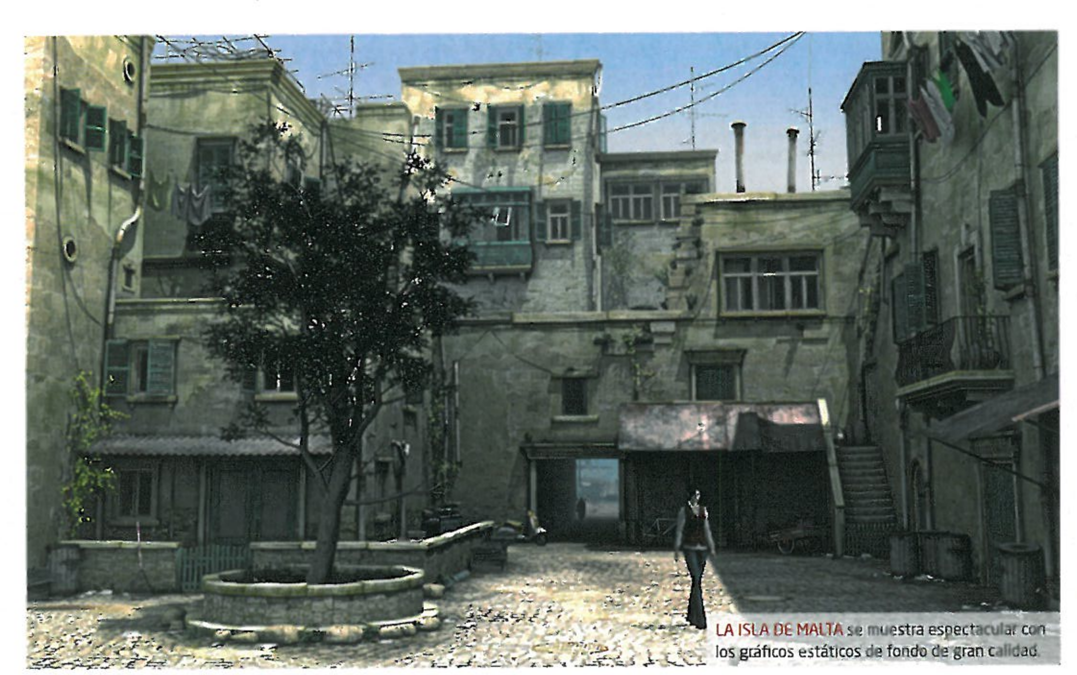
¿A qué se juega?

La idea es que a las mascotas no les falte de nada. Para eso podrás ir cambiando de una a otra fácilmente con un solo botón y comprobando en sus estadísticas su ánimo y su energía. El resto del tiempo se te irán dando objetivos a través del buzón. Tendrás que seguir esas instrucciones, desbloquear nuevas pruebas de habilidad e ir al mercado y el salón de belleza para comprar nuevos complementos y luego usarlos para personalizar a las diferentes mascotas.
Las pruebas de habilidad consisten en hacer que la mascota guarde el equilibrio, juntar piezas del mismo color en un puzle, incluso alguna prueba musical. Todas, con tres niveles de dificultad para que pueda jugar cualquiera.

MYSTERY CHRONICLES: SCORPIO RITUAL

Para aventureros de siempre

El género de las aventuras gráficas es uno de los clásicos en el mundo del PC. City Interactive presenta este *Scorpio Ritual*, una aventura 'point and click' tradicional, con una historia envolvente de fondo.



LA ISLA DE MALTA se muestra espectacular con los gráficos estáticos de fondo de gran calidad.

A las aventuras gráficas de toda la vida se les pedía, sobre todo, un buena historia. Ningún videojuego depende tanto de un guión bien hilvanado como este género eternamente en horas bajas. ¿Qué hacía a *Loom* o a *Monkey Island* auténticos clásicos del género? Originalidad, una buena historia, unos buenos diálogos... Calidad literaria, en definitiva. ¿Lo ofrece este ***Scorpio Ritual*** de City Interactive?

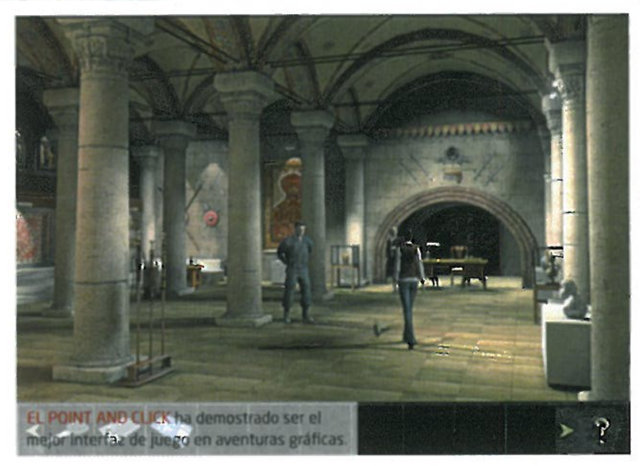
Parece que hoy en día, si en tu historia no hay Templarios y puesta en duda constante de los principios históricos, no tienes nada que hacer. ¡La sombra de *El Código Da Vinci* es muy alargada, chicos! Y ésta no puede ser una excepción. La historia tras este ***Mystery Chronicles*** habla de una estudiante de arqueología en la Sorbona que debe dirigirse a la isla de Malta a investigar la desaparición de su tío. Como no puede ser de otra manera, su tío ha sido secuestrado, tras haberse topado con un oscuro y legendario misterio procedente de épocas bíblicas.



TODA AVENTURA QUE SE precie debe incluir cultos paganos, historia antigua y templos como éste.

Scorpio Ritual se muestra con fondos prerenderizados de aspecto preciosista, que destacan por su buena realización. A los personajes, en 3D, los controlaremos con el 'apunta y dispara'. Deberemos investigar cada hueco de la imagen en busca de pistas u objetos. Una ayuda destacará aquellos lugares susceptibles de ser manipulados. ¡Esta concesión al juego casual parece innecesaria, pero la aceptamos si consigue volver a enganchar al jugador moderno a este género **› *Por Juanma Castillo***

Para el próximo año, podremos disfrutar de una versión para Nintendo DS de *Scorpio Ritual*



EL POINT AND CLICK ha demostrado ser el mejor interfaz de juego en aventuras gráficas

La ficha



Mystery Chronicles: Scorpio Ritual

Desarrolladora: **City Interactive**
Editora: **City Interactive**
Precio PC: **29,95 €**
Lanzamiento: 27 de noviembre

Plataformas





Idiomas

Voces  Textos

QUE VENGA TRADUCIDO ya es de agradecer

PEGI




www.pegi.info

Interferencias


ART OF MURDER


GRIM FANDANGO


EL CÓDIGO DA VINCI

Las notas

7.5

UNA BUENA NOTA para una aventura gráfica clásica, con un precio más que interesante, aunque poco original

En la red

Página oficial **www.testamentofsingame.com**



NDSLITE™ BOLSAS LICENCIADAS



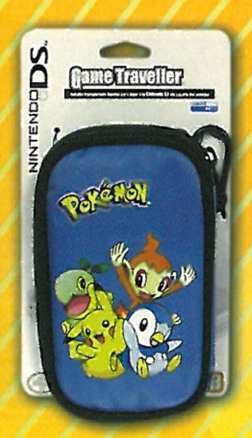
BOLSA NDS 1000
PROTEGE AL MÁXIMO TU CONSOLA

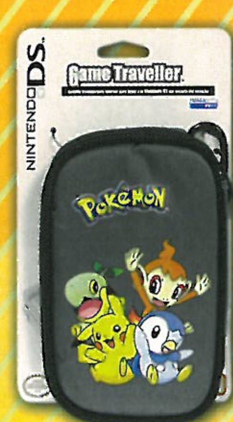


NDSL 400 - NDSL 80
MÁXIMA PROTECCIÓN



BOLSA POKEMON 811





ESENCIAL 15 EN 1
INDISPENSABLE PARA TU CONSOLA



PACK BOLSAS 2 EN 1 (más modelos disponibles)

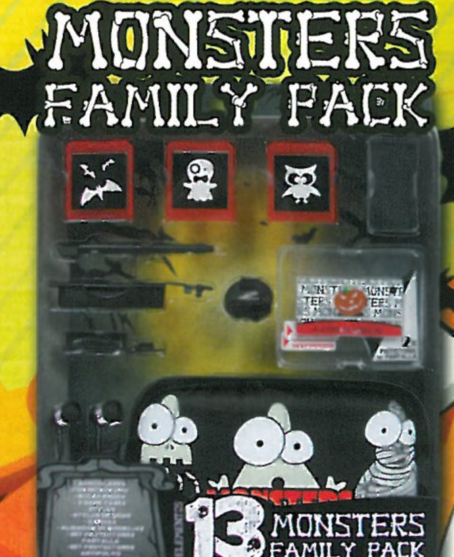


PACKS con NUEVOS DISEÑOS DE BOLSAS NDSLITE

ANIMAL JUNGLE PACK



MONSTERS FAMILY PACK

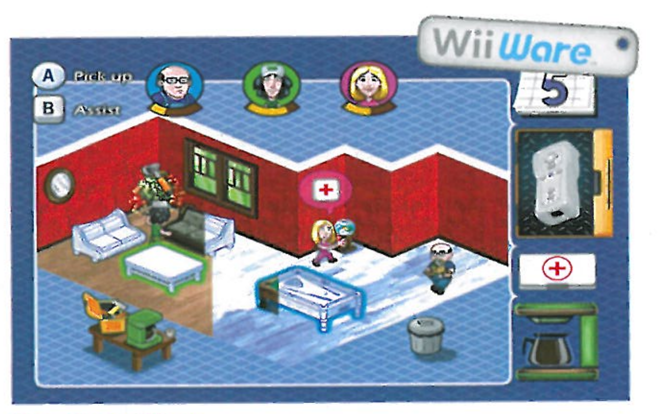




Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá. Lo mejor de Xbox Live, PSNetwork, Wiiware o STEAM, en estas páginas



Home Sweet Home

¡Quiero ser decorador de interiores!

Si sois unos apasionados de los juegos sociales y además os gusta la decoración fina, este es vuestro juego sin duda. En *Home Sweet Home* tendréis que escuchar y aprender los gustos de vuestros clientes y crear fabulosos diseños para sus viviendas. Para ello contaréis con multitud de opciones de decoración y además con 3 trabajadores que harán las tareas menos agradecidas por vosotros. Éstos llevarán vuestros diseños y planificaciones del plano a la casa. Aún así, muchas veces os pedirán ayuda y tendréis que echarles un cable moviendo el mando de Wii como si fuese un rodillo para pintar, usarlo a modo de martillo, etc.

Por supuesto, habrá un límite de tiempo y presupuesto para completar la decoración que el cliente os pida y será necesario no sobrepasarlos para pasar de nivel (Hay 50 niveles). También podréis jugar en el modo libre donde diseñaréis la "casa de vuestros sueños".

Home Sweet Home
Desarrollador: **Big Blue Buble**
Precio: **1000 WiiPoints (10€)**
Lanzamiento : 24 octubre 2008
7.0

XBOX LIVE

Portal Still Live

Desafío a las leyes de la física. Tu eres la cobaya.

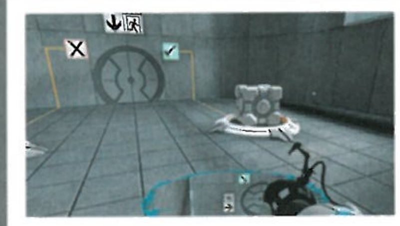
Eres Chell, una chica que sirve de sujeto de pruebas en intrincadas cámaras que debes superar. Para ello contarás con un arma de portales que te permitirá transportarte de un sitio a otro y con los consejos de GlaDos, una inteligencia artificial que te vigila.

Portal Still Alive es el mismo juego que venía incluido en *Half-Life 2: Orange Box*, es decir, 19 cámaras de prueba con varios niveles cada una. El único añadido de este ***Still Alive*** es poseer 14 nuevos niveles de una dificultad bastante alta. Con esto se convierte en uno de los mejores títulos disponibles en el bazar, y también uno de los que más ocupa (650MB).

El juego podría confundirse, en un primer momento, con un shooter en primera persona, pero bajo esa apariencia se esconde un juego de los de pensar y saber salir airoso de ciertas situaciones aparentemente imposibles, usando tu pistola de portales. En realidad es el más sorprendente videojuego de resolución de puzles al que te hayas enfrentado nunca. Desde el primero momento que juguéis a ***Portal*** y sobre todo cuando comprendáis cómo funciona, quedaréis enganchados una larga temporada, os lo aseguramos.

Una compra totalmente recomendada y que vale cada céntimo que cuesta.

Portal Still Alive
Desarrollador: **Valve**
Precio: **1200 MP (13,9 €)**
Lanzamiento : Disponible
9.6



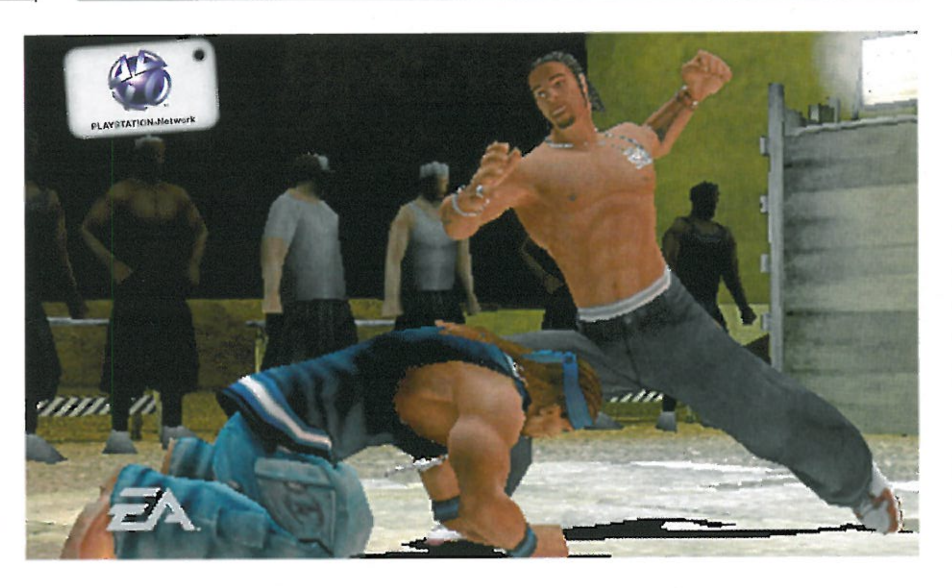


Def Jam Fight for NY: The Takeover

Peleas callejeras al ritmo de Hip-Hop en PSP

Este 'nuevo' *Def Jam* es una versión del juego que salió para PS2 en 2004, *Def Jam fight for NY*. Básicamente tendréis que daros de palos contra otros personajes en peleas callejeras y usando todo tipo de estilos de lucha así como los objetos del entorno. Esta versión incluye un nuevo modo historia, modo batalla simple y hasta un modo ad-hoc para 2 jugadores. El apartado técnico es sobresaliente ya que prácticamente es como la versión de PS2. Todo se mueve fluido y con una rapidez muy digna. Ahora en tu PSP.

Def Jam Fight for NY: The Takeover
Desarrollador: **Electronic Arts**
Precio: **19,99 euros**
Lanzamiento : **Disponible**
8.0



Descargas

Comprar sin salir de casa



S4 League

› *S4 League* es un juego online de acción y tiros multijugador. Es para PC y es complétamente gratuito. Eso sí, puedes comprar objetos para tu jugador si quieres. ***http://s4.es.alaplaya.eu***



El juego oficial de 'La Princesa prometida'

› Sí, somos fans de 'La Princesa Prometida'. Y ahora nos podemos descargar el juego para PC (o incluso jugar demos online) del juego oficial de la película de 1987. "Hola, me llamo Íñigo Montoya, tú mataste a mi padre. Prepárate a morir." ***www.princessbridegame.com***



El príncipe original

Llega por fin a PS Network el "remake" del juego original de 1989. En esta versión, al igual que en la de 360 que salió en 2007, se ha rediseñado todo el apartado técnico. Los gráficos presentan ahora modelados en 3D y alta definición pero sin dejar de lado la perspectiva lateral clásica del juego original. La mecánica es la de superar numerosos obstáculos y trampas que nos encontraremos en cada nivel usando las grandes habilidades atléticas del príncipe. Sus dotes de espadachín también nos vendrán de perlas para acabar con los enemigos cuando no quede más remedio.

Prince of Persia
Desarrollador: **Ubisoft**
Precio: **9,99 €**
Lanzamiento : Ya disponible
8.2

Tetris Party

El Tetris definitivo puede descargarse en tu Wii



Clásico de los clásicos, *Tetris* recibe una vuelta de tuerca más en esta versión para Wiiware. Se puede considerar que este *Tetris* tendrá el mismo efecto que tuvo el original de Gameboy o el *Tetris DS* de la actual Nintendo DS. Da igual si ya lo habéis jugado mil veces, si lo tenéis en otras consolas, etc. *Tetris Party* es una compra obligada y uno de los mejores juegos del catálogo WiiWare.

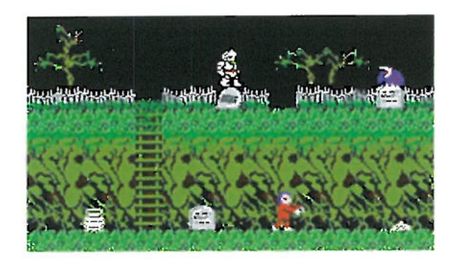
El juego cuenta con 18 modos de juego en total entre los que se incluyen varios nuevos como Field Climber donde haremos de 'Mr Driller', Shadow Tetris, un modo competitivo por turnos, juego en equipos y libre hasta 6 jugadores en la misma consola. ¡vila la fiesta de la geometría!

Tetris Party
Desarrollador: **Tetris Online**
Precio: **1.200 WiiPoints (12€)**
Lanzamiento : Ya disponible
9.5

Ghosts'n Globins (NES)

Un caballero en busca de su princesa





Otro juego mítico que se planta en la consola virtual. Es un arcade de plataformas 2D creado por Capcom en 1985 y cuyas secuelas llegan hasta nuestros días.

Controlaremos a Sir Arthur, un caballero medieval, por los múltiples niveles del juego mientras destruimos monstruos a diestro y siniestro arrojando lanzas, dagas, bombas, hachas y otras armas. Llevaremos una armadura que nos protegerá de los impactos de los bichejos y que se romperá cada vez que nos alcancen quedándonos en calzoncillos.

El juego tiene una dificultad bastante elevada que supondrá todo un reto para los amantes de los juegos antiguos y los que todavía no conocían la saga. ¡No os lo perdáis!

Ghosts'n Goblins (NES)
Desarrollador: **Capcom**
Precio: **500 WiiPoints (5€)**
Lanzamiento : Ya disponible
8.5



Grand Theft Auto: San Andreas

Delitos de otra época

El juego original de Xbox ya está disponible para descarga como Xbox Original. Por el módico precio de 1200 MP podéis haceros con uno de los mejores juegos de la pasada generación y antecesor inmediato del actual *GTA IV*. Por cierto, permite a el juego con 2 jugadores simultáneos

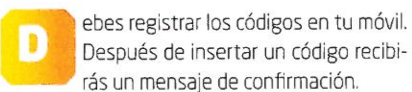
Si no lo jugasteis en su día o si queréis volver a tener esta joya no dudéis en echarle un ojo al bazar. No os arrepentiréis.

The Incredible Maze
Desarrollador: **Rockstar**
Precio: **1200 WiiPoints (13,9€)**
Lanzamiento : Ya disponible
9.5

PS3 Y XBOX 360

SAINTS ROW 2

Si con estos trucos no consigues ser el amo y señor de Stilwater, retírate.



Debes registrar los códigos en tu móvil. Después de insertar un código recibirás un mensaje de confirmación.
A continuación podrás activar el truco desde el teléfono móvil.
Si activas trucos, estos anulas la posibilidad de obtener logros

- **#1:** Salud al máximo
- **#2:** Coches más pesados
- **#3:** Huesos de leche (mayor daño cuerpo a cuerpo)
- **#4:** Aumenta el control policial
- **#5:** Jugador Pratfalls
- **#6:** Sprint ilimitado
- **#7:** Super explosiones
- **#8:** Super Saints
- **#9:** Clip ilimitado (nunca recarga, excepto la RPG)
- **#11:** Munición ilimitada
- **#12:** Las víctimas muestran su espíritu
- **#15:** Peatones borrachos
- **#16:** Coches violentos
- **#18:** Gravedad baja
- **#19:** Guerras de peatones
- **#20:** Lluvia de peatones
- **#35:** Aumenta tu popularidad entre bandas
- **#36:** Nunca mueres
- **#50:** No te busca la policía
- **#51:** Ninguna popularidad entre las bandas
- **#666:** Ira de Dios (tormenta con relámpagos y apagones)
- **#sunny:** Cielo despejado
- **#cashmoneyz:** 1000 $
- **#200:** Eres muy alto
- **#201:** Eres muy bajo
- **#202:** Todo el mundo es bajo
- **#711:** Horizonte (Helicóptero comercial)
- **#712:** Snipes57 (Jet Privado)
- **#713:** Tornado (helicóptero de la policía)
- **#714:** Wolverine (Aeroplano estilo Mustang con ametralladora)
- **#920:** Calibre 12
- **#921:** Calibre 44
- **#922:** AR200 (Ametralladora tipo SAW)
- **#923:** AR50 (Rifle de asalto tipo X8)
- **#924:** Lanzador AR50 (Rifle de asalto tipo X8 con lanzagranadas)
- **#925:** AS14 (escopeta automática)
- **#926:** Bate de béisbol
- **#927:** Motosierra
- **#928:** Extintor.
- **#929:** Lanzallamas
- **#930:** Flashbang



- **#931:** GAL43
- **#932:** GDHC
- **#933:** Granada
- **#934:** Holt 55 (pistola automática)
- **#935:** K6 Krukov
- **#936:** Cuchillo
- **#937:** Machete
- **#938:** McManus 2010
- **#939:** Mini-pistola
- **#940:** Cóctel molotov
- **#941:** Vara
- **#942:** NR4
- **#943:** Spray de pimienta
- **#944:** Escopeta
- **#945:** Bomba de tubo
- **#946:** RPG
- **#947:** RPG Annihilator (con seguimiento automático de objetivos)
- **#948:** Espada del samurai
- **#949:** Taleguilla
- **#950:** Electroshock (devuelve a la gente muerta a la vida)
- **#951:** SKR-9
- **#952:** Almádena
- **#953:** Metralleta semi-automática
- **#954:** T3K Urban
- **#955:** Llanta de neumático
- **#956:** Lápida
- **#957:** Vice 9
- **#958:** XS-2 (escopeta automática)
- **#969:** Pimp Slap
- **#728237:** D-STROY OVNI
- **#7266837:** Mini-bici Peewee



LOS MEJORES TRUCOS Y GUÍAS CADA MES

En estas páginas encontrarás, cada mes, trucos, consejos y pequeñas guías para superar tus juegos favoritos.
Si has encontrado algún truco que no hayamos publicado, envíanoslo y podrás conseguir un cerro de premios. ¡Anímate y no dejes de participar y ayudar a otros jugadores!

GUITAR HERO WORLD TOUR

XBOX 360 Y PS3

Entra en opciones, trucos y pulsa introducir un nuevo truco. A continuación, pulsa una de las siguientes combinaciones

- **Hipervelocidad**: Verde, azul, rojo, Amarillo (2), rojo, verde (2)
- **Aaron**: Azul, rojo, Amarillo (5), verde
- **Nick**: Verde, rojo, azul, verde, rojo, azul (2), verde
- **Johnny Viper**: Azul, rojo, azul (2), Amarillo (3), verde
- **Rina**: Azul, rojo, verde (2), Amarillo (3), verde
- **Instrumentos de aire**: Rojo (2), azul, Amarillo, verde (3), amarillo
- **Personajes invisibles**: Verde, rojo, Amarillo (3), azul (2), verde
- **AT&T Ballpark:** Amarillo, verde, rojo (2), verde, azul, rojo, amarillo
- **Desbloquear partida rápida**: Azul, azul, rojo, verde (2), azul (2), amarillo
- **Auto bombo**: Amarillo, verde, rojo, azul (4), rojo. A partir de ahora, no hace falta que pises sobre el pedal de bombo, pero tampoco ganarás dinero con cada canción.

Más que trucos
No te quedes colgado

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un "camino alternativo". El que te abre las pequeñas ayudas, trucos y secretos que siempre encuentras en estas páginas.

FALLOUT 3
PC

Abre la consola de trucos (pulsa la tecla al lado del número 1) e introduce alguno de los siguientes códigos.

- **Modo Dios**: tgm
- **Modo No Clip**: tcl
- **Mapa completo**: tmm1
- **Subir de nivel [Sustituye # por un valor]**: player.setlevel #
- **Altera el nivel de las características especiales del personaje** [Cambia (s.p.e.c.i.a.l) por un atributo de los mostrados más abajo y sustituye # por un valor]: modpca (s.p.e.c.i.a.l) #
- **Aumentar capacidad para items [Sustituye # por un valor]**: player. additem 000000F #
- **Variar el nivel de las habilidades** [Sustituye (skill) por una habilidad de las mostradas más abajo y sustituye # por un valor]: modpcs (skill)

MANHUNT 2
PSP

Para desbloquear los trucos tienes que presionar los siguientes botones de la cruceta, en la pantalla del menú principal:



- **Misiones**: Para desbloquear todas las misiones del juego pulsa arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha.
- **Municiones infinitas**: Si no quieres pasarlo tan mal y disparar sin preocuparte de buscar luego más municiones ,pulsa arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha.
- **Misión especial con Leo**: Si consigues terminar el juego no apagues aún la consola porque aún te espera una última misión con este personaje.

DISASTER DAY OF CRISIS
WII

Haz lo siguiente para conseguir nuevos trajes y apariencias.

- **Terremoto**: Encuentra el ítem secreto en Port Alex.
- **Fuego**: Encuentra el ítem secreto en Port Alex.
- **Diluvio**: Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.
- **Salvador**: Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.
- **Tsunami**: Encuentra el ítem secreto a bordo del ferry



CONDEMNED 2 BLOODSHOT
XBOX 360

Para desbloquear todos los artes del juego: Enciende la consola sin el juego dentro y crea un perfil con el nombre ShovelFighter. Ahora inicia el juego cargando este perfil y habrás liberado todas las imágenes de la galería, sin necesidad de conseguir los correspondientes logros.

COCINA CONMIGO
DS

- **Sopa Won Ton con gambas**: Cocina un plato de cada país de Asia y Oceanía.
- **Pollo al Chocolate**: Cocina un plato de cada país de las Américas.
- **Tarta Tatín**: Cocina un plato de cada país de Europa y el norte de África.
- **Minijuego chef de game & watch**: Utiliza el temporizador en cualquier receta. Cuando la cuenta atrás llegue a su fin, una vez terminada la receta, se desbloqueará el clásico juego a dos pantallas, que incluye los modos A y B del original. Un apetitoso extra, que te tendrá entretenido entre plato y plato.
- **Extras apetitosos**: Cocina un total de 20 recetas y desbloquearás "Historia y Opción de los creadores" en el menú del juego. En esta opción podrás ver los créditos de los creadores en la pantalla inferior, mientras en la de arriba aparece un historial de todo lo que has cocinado, desde que jugaste por primera vez, incluyendo sus fechas, fotos y procedencia en el mapa mundial.
- **Mensaje de año nuevo**: Enciende tu DS con el juego insertado el Día de Año Nuevo, y recibirás un mensaje muy especial del Chef.
- **Felicitación de cumpleaños**: Si enciendes el juego el día de tu cumpleaños, aparecerá un bonito icono en la pantalla superior y recibirás un mensaje de felicitación.
- **Cómo desbloquear la sopa inglesa**: Existe una receta oculta, la sopa inglesa, también conocida como Zuppa inglese. La recibirás, junto con la felicitación, el día de tu cumpleaños.

NBA 2K9
PS3 y XBOX 360

Mete los siguientes códigos en la zona dedicada para este menester en los menús de juego.

- **2ksports**: equipo de 2K Sports.
- **payrespect**: pelota ABA.
- **nba2k**: equipo de desarrollo de NBA
- **llmohffaae**: equipo de súper-estrellas
- **vcteam**: equipo de Visual Concepts

PRO EVOLUTION SOCCER 2009
XBOX 360 Y PS3

Equipos clásicos desbloqueables

- **Argentina**: Gana el Mundial con Argentina
- **Brasil**: Gana el Mundial con Brasil
- **Inglaterra**: Gana el Mundial con Inglaterra
- **Francia**: Gana el Mundial con Francia
- **Alemania**: Gana el Mundial con Alemania
- **Italia**: Gana el Mundial con Italia
- **Holanda**: Gana el Mundial con Holanda

TOM CLANCY´S ENDWAR
XBOX 360 Y PS3

Entra en el modo 'Comunidad y extras' y selecciona VIP con el botón Y (o Triángulo). En ese momento podrás introducir uno de los códigos que incluimos a continuación::

- **EUCA20**: Para desbloquear los European Enforcer Corps
- **SPZA39**: Desbloquea los Spetnaz Rusos
- **SPZT17**: Desbloquea el batallón especial Spetnaz
- **JSFA35**: Desbloquea los USA Strike Joint Force



WII MUSIC
WII

En el modo improvisación rápida o improvisación personalizada, en la pantalla de inicio, deja pulsado un botón direccional en una dirección en concreto, con el Wiimote, y luego presiona el botón start para comenzar una improvisación con los Miis con distintos vestidos.

- **Derecha+Start**: los Miis llevarán camisetas de Wii Music
- **Izquierda+Start**: los Miis llevarán vestidos de gato.
- **Abajo+Start**: Miis vestidos de perro.
- **Arriba+Start**: Miis de Smoking.



Tiros en tu móvil
Un clásico del gatillo...



JAVA > TIME CRISIS MOBILE

Tiros en la pantalla del móvil

Una de las máquinas recreativas con más solera de los billares se pasa a formato móvil. Cambia el gatillo por la tecla '5' y dispara a la cabeza.

Hace algo más de una década apareció en los salones recreativos de medio mundo una máquina que revolucionó las tardes de muchos adolescentes como el que escribe. *Time Crisis*, una máquina que incluía una ametralladora pegada a su pantalla, causó furor, y cuenta con un buen chorro de secuelas que, también, llegaron a las consolas de salón.

Esta versión java para móviles que lanza ahora Namco Bandai conserva todo el espíritu del original. Diferentes escenarios 3D nos esperan para desplegar nuestra metralla, mientras nos cubrimos para esquivar el fuego enemigo. Todo de forma muy intuitiva gracias a que la pantalla está dividida en 9 fragmentos, cada una para cada número del teclado del móvil. Pulsa un número y dispararás en esa sección de pantalla.

Pero, además, ***Time Crisis Mobile*** es compatible con '*Zeemote*', el periférico que añade un joytick y un gatillo USB a tu móvil.

Time Crisis

Desarrollador: **Namco Bandai**
Precio: **4€ + IVA**
Lanzamiento: **Ya disponible**

9.0

EL POLI PROTAGONISTA TENDRÁ que luchar contra hordas de enemigos con muy buena puntería.

Nokia N85

El teléfono multimedia al cubo

Nokia acaba de lanzar el nuevo N85, un terminal preparado para todo el contenido multimedia. Cuenta con GPS, cámara de 5 MP, WiFi y una tarjerta de memoria de 8 Gb. Por supuesto es compatible con N-Gage y lleva precargadas 12 de mos de juego, además de una licencia para activar un juego.



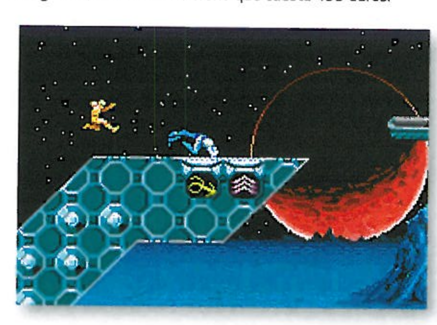
UNA PANTALLA OLED DE 2.6 pulgadas garantiza una perfecta visualización de los mapas, los juegos, las películas, fotografías, etc. Un todoterreno que cuesta 499 euros.

Java > Runner 626

Corre y salta... todo con un sólo botón

Runner 626 es un juego creado por Mayhem Studio dentro de su línea One Button Game, es decir juegos de un sólo botón. Pero no por ello es menos completo y adictivo.

En el juego encarnamos a *Runner 626*, un tipo secuestrado que es obligado a correr para salvar la vida. El personaje corre por si solo, pero en esa carrera maldita a vida o muerte con otro corredor tendrás que utilizar muy bien el botón 5 para que salte, recoja items, esquive peligros y se deslice por las mejores superficies. Si eres el segundo, estás muerto. Un juego genial.



Runner 626

Desarrollador: **Mayhem Studios**
Precio: **3,60€ + IVA**
Lanzamiento: **Disponible**

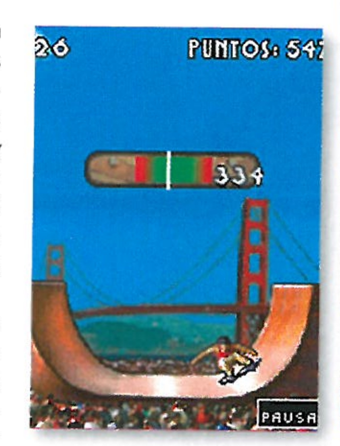
9.0

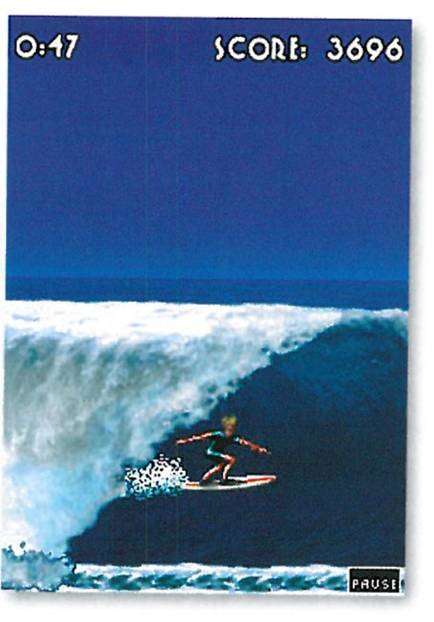
Java > California Games

Deportes extremos bajo el sol de california

Se podría pensar que la moda de los videojuegos de deportes extremos la inventaron los creadores de títulos de sobra conocidos como *Tony Hawk*, pero nada más lejos de la realidad. En el año 87 Epyx lanzó al mercado *California Games*, un juego que se convirtió en un clásico.

Ahora EA Mobile ha creado una secuela para teléfonos móviles que incluye todas las pruebas con las que se podía jugar al original, pero todo a golpe de aporrear botones del teclado numérico. Además se han añadido nuevas pruebas, lo que permite jugar con niveles como BMX, Half pipe, breakdance, surf, skate, escalada y sky surf, entre otros. Mantén el control de cada deporte, mezcla combinaciones de teclas para hacer trucos, etc. Un juego para nostálgicos.

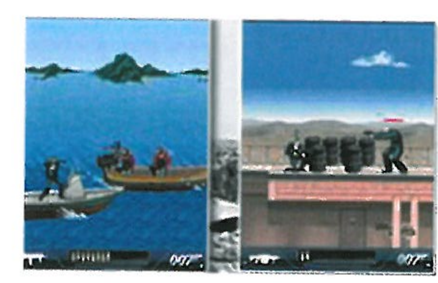




California Games

Desarrollador: **EA Mobile**
Precio: **3'48€**
Lanzamiento: **Disponible**

7.2



Java > Quantum of Solace

Un martini mezclado en tu teléfono

El agente secreto 007 tiene nueva película y un chorro de nuesvos juegos licenciados, también su versión móvil. Un juego de acción clásico 2D con la magia del agente británico y su manera de hacer las cosas. Si quieres ser un tipo con clase, necesitas este juego en tu móvil. Eso y cambiar de formas de vestir, claro.

007 Quantum of Solace

Desarrollador: **Glu**
Precio: **3 euros + IVA**
Lanzamiento : Disponible

7.5



nGage > One

Un juego de lucha, de verdad

Por fin está aquí *One*, el esperadísimo juego de lucha 3D para nGage de Digital Legends. Nunca hubieramos pensado que el sistema nGage pudiera llegar a mover los gráficos que tiene *One*, un juego que para sí quisieran muchas consolas portátiles. En sus luchas tienes combos, cuerpo a cuerpo, la posibilidad de girar en torno al oponente...

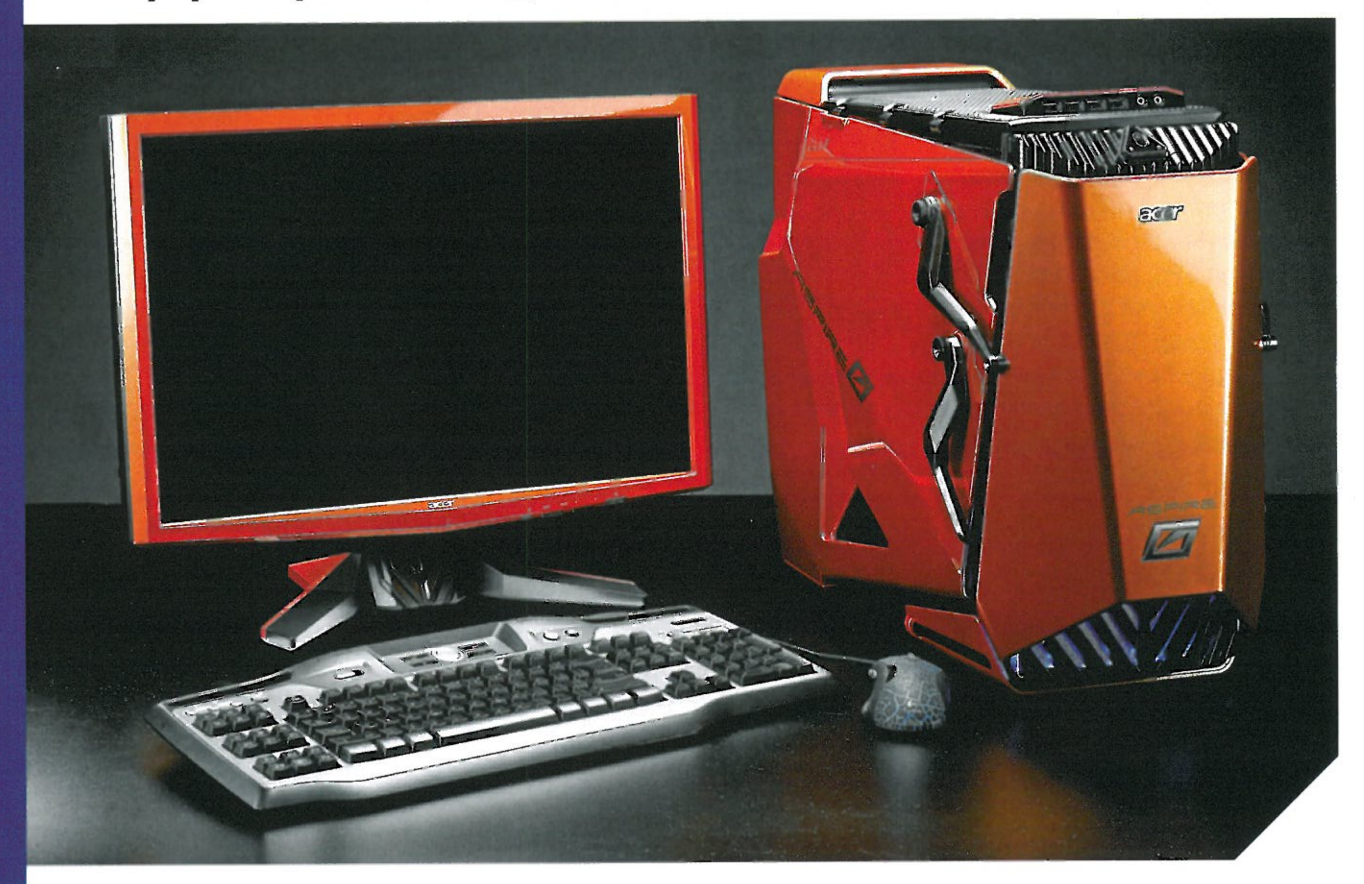
One

Desarrollador: **Digital Legend**
Precio: **10 euros**
Lanzamiento : Disponible

9.5

Acer Aspire Predator

Un equipo espectacular y de alto rendimiento



El PC que todos querríamos tener

ACER ofrece a los jugones la serie *Predator*, unas configuraciones hardcore que destacan, en primera instancia, por su aspecto hi-tec cimentado en una carcasa de color cobre metálico con puerta delantera que hará las delicias de los más 'teckies'.

Las configuraciones no se quedan atrás, basados en micros Intel QuadCore y chipset nvidia, los equipos ofrecen características tan interesantes como el intercambio en caliente de los discos duros a través de una puerta especial situada en la parte frontal de la carcasa, tecnología de red dual para acelerar la transferencia de archivos y un sistema de refrigeración líquida propio que garantiza el perfecto funcionamiento del sistema sin sobrecalentarlo. Por ello, son equipos perfectos para los amantes del overclocking, que el propio equipo gestiona con la utilidad nTune preinstalada.

En cuanto a accesorios, los *Predator* vienen cargados con Dolby Home Theater y sistema de audio EAX4.0 envolvente.



> G7700 Predator SNIPER
Intel Core Q9300
2Gb RAM 800 Mhz
2 discos duros de 640Mb
2 Tarjetas gráficas G9600GT de 512Mb

> G7700 Predator TROOPER
Intel Core Q9450
2Gb RAM 800 Mhz
2 discos duros de 640Mb
2 Tarjetas gráficas G9800GT de 512Mb

> G7700 Predator CRUSHER
Intel Core Q9650
2Gb RAM 800 Mhz
2 discos duros de 640Mb + 2 de 150Mb
2 Tarjetas gráficas G9800GT de 512Mb

> G7700 Predator ELIMINATOR
Intel Core Q9650
4Gb RAM 1066 Mhz
2 discos duros de 640Mb + 2 de 150Mb
2 Tarjetas gráficas G9800GX2 de 1024Mb

ASUS EAH4870X2 TOP 2Gb

La mejor tarjeta del mercado

Las soluciones de tarjetas duales llevan varios años en el mercado, sin haber conseguido una penetración importante, sobre todo por un beneficio poco contrastado en rendimientos finales.

Una de las apuestas alternativas desde la pasada generación, pasa por construir una sola tarjeta que unifique dos micros gráficos trabajando internamente de forma dual. *ASUS* ha conseguido con su producto estrella, la *4870X2*, un incremento en el rendimiento gráfico sin igual y sin usar dos espacios en tu placa base. Podemos aseguraros que esto no sucede con este pedazo de monstruo que, entre otras lindezas, ofrece 2Gb de RAM para uso compartido. ¡Sí! En el momento actual, donde la carta de texturas de alta resolución se está convirtiendo en la tónica general de las nuevas superproducciones en el sector del videojuego, le da a esta *4870X2* una posición de primacía, sobre todo a altas resoluciones. ¡Ya puedes comprar ese monitor de 24" si quieres, porque tu nueva tarjeta podrá mover *FarCry2*, o *STALKER: Clear Sky* con soltura! En su contra, el consumo energético y no haber comprado una caja con ventana para disfrutar viendo a esta tarjeta en funcionamiento a todas horas del día. ¡Y lo que fardarías enseñando a las visitas el bicho que tienes instalado en tu PC!.

> PARA HARDCORES:

EAH4870X2 TOP/HTDI/2G
Bus: **PCI Express 2.0**
API: **DirecX 10.1, OpenGL 2.1**
Memoria: **2Gb DDR5** Frecuencia: **3,66Ghz**
Frecuencia: **790Mhz** RAMDAC: **400Mhz**
Res. Máx (DVI): **2048x1536 (2560x1600)**
Salidas: **DVI**(2), **VGA**(Adaptador), **HDMI 1.3**, **TV**
Standard: **HDCP**

NETGEAR WNHDEB111

Red Wi-fi para jugones

Net Gear nos sorprende con este kit de dos unidades de red orientada al juego con características tan interesantes como el sistema 'Push and Connect' que te conecta de forma automática y segura sin necesidad de login, soporte multicast para video streaming en HD, configuración automática como punto de acceso o bridge y que, además, funciona a la perfección tanto con XBox, Playstation, Wii, TiVoHD, AppleTv, y un sin fin de sistemas. Si quieres liberar tu centro de ocio de cables y optimizar el rendimiento de tu red, son una solución perfecta, y más si lees la información de la derecha.

MUY BREVES

MEDION GAMER ERAZER

Potencia y 1Tb de disco duro



Medion lanza su nueva linea de PC Erazer Gaming orientada a hacer las delicias de los jugones: Un micro Core2Quad a 2,83Ghz, gráfica Nvidia Gtx260, 8Gb de RAM, 1 Tb de disco duro y sonido de 8 canales. También ofrece conexiones muy completas: 8 USB, micro, auriculares y lector de tarjetas.

ZOTAC GTX200

Zotac regala FarCry2 en sus tarjetas



Si pensáis actualizar la tarjeta gráfica en breve, una buena opción son las GTX260 y GTX280 de Zotac porque, además de la potencia gráfica, podréis testear vuestra inversión con el nuevo FarCry 2 que viene incluido en los diversos 'bundles' de la gráfica basada en el chip más moderno de Nvidia.

SOYNTEC LAPPTOP STATION 100

Usa tu portátil con comodidad

Soyntec presenta un nuevo soporte para portátiles sencillo y robusto que destaca por su aspecto moderno y orgánico. Su forma adecúa una perfecta colocación de la pantalla a la altura correcta evitando lesiones.

CONCURSO

Instala tu red Wi-fi con Netgear

Net Gear y **Marca Player** te regalan 3 kits de red **WNHDEB111** con los que podrás acelerar tu juego en red con toda seguridad, sin cables y con soporte para todo tipo de videostreaming en HD. ¡Ah, y funciona con cualquier PC o consola! Envía un mail con el asunto **NETGEAR** a **hardware@marcaplayer.es** y llévate uno cada mes hasta que ya no quede ninguno!



La chica de la TV: Elena Ballesteros

"Dead Space no me asusta"

FOTOS: MAURO CRUZ

CREO QUE PARTE DE MI VOCACIÓN DE PERIODISTA SE LA DEBO A LAS NOCHES QUE ME PASÉ EMBOBADO DELANTE DE LA TELE VIENDO LA SERIE CON LA QUE SE HIZO FAMOSA COMO HIJA DE CORONADO. Ahora la vemos en "La Familia Mata" y, cuando le apetece, hace alguna peli. Sueña con salir a trabajar fuera de España y parece que definitivamente ha colgado los hábitos... o al menos la idea.

› ¿Qué es eso de que querías ser monja?

› Iba a un colegio de monjas y tenía una gran admiración por una de mis profesoras, Sor Carmen Novelda, que era una buenísima persona. Lo que pasa es que yo no tenía muy claro si quería ser misionera o monja con los labios pintados de rojo. Claramente quería ser actriz.

› ¿Me han dicho que curras en domingo?

No, no, que va... para nada. Este domingo he estado grabando un corto con unos amigos. Era uno de los cámaras de la serie, Eugenio Tardón, y me pidió que participase.

› ¿Un corto?

› Sí, es una cosa rara. Un sueño, el metro, pasan cosas extrañas...

› Se parece a cualquier día mío yendo al curro

› Ya, pero en el sueño entro yo y le doy un mordisco en plan vampiresa al chico.

› Definitivamente, el Metro de Madrid todavía puede mejorar. Veintisiete añitos y doscientos cincuenta y siete mil papeles a tus espaldas. A quien diga que eres una promesa del cine español le pegas un guantazo, ¿no?

› Me lo siguen diciendo: soy la eterna promesa. Prometo, prometo, pero nada... No, no es algo que me preocupe demasiado, la verdad. Llevo mi vida y está bastante al margen de mi profesión. Salgo del plató y, de verdad, se me olvida que soy actriz. Cuando la gente me mira o me pide un autógrafo me resulta raro... La verdad es que son mis amigos los que me dicen: "Mira, quieren una foto".

› Para cualquier jugón, el mundo femenino (más allá de la madre de cada uno, que son unas santas) se divide en tres tipos de chicas: Lara Croft, Chun Li y la Princesa Peach (de Mario). ¿Con cuál te identificas?



› La que más me gusta es Lara Croft. Siempre he soñado con hacer un personaje tipo Uma Thurman en Kill Bill. Tengo un punto muy masculino y la gente que me conoce lo sabe, pero como actriz tengo una imagen muy femenina y hasta algo pijilla. Pero tengo un lado masculino muy desarrollado. Y, de hecho, tengo un montón de amigos chicos. Me cuentan sus historias y llega un punto en el que les tengo que decir: "Oye, aunque parezca que no, soy una chica y a mi esto, como mujer, me afecta".

› ¿Prefieres tener en casa un perro de verdad o un Nintendog, que mancha mucho menos?
› Preferiría un perro de verdad, aunque en este momento de mi vida no puedo, pero me encantaría. Pero tengo una hija pequeña, y a ella le encanta lo de poder tener un perrito, aunque sea con Nintendogs.

› ¿Qué ponen en la tele que merezca la pena?
› Sé lo que hicisteis, Mi cámara y yo, Vidas Anónimas y Perdidos.

› ¿Eres más de Sawyer o de Jack?
› Es que mi preferido es Locke. Pero entre ellos dos... una mezcla. Como pareja prefiero a Jack.

› Ya, el buenazo
› Hombre claro, prefiero a un buenazo que a un castigador...

› ¿La has terminado de ver?
› No, qué va... ¡Y no me lo cuentes!

› Pues todo se andará... ¿Tienes un capítulo preferido?
› Cuando entran en la escotilla y descubren a Desmond... Bueno, bueno, y cuando van en la barca si se encuentran con "los otros".

› ¿A qué estás jugando ahora?
› Uno en el que estás metido en una nave espacial y aparecen aliens y tienes que ir matándolos. Es de la Ps3. A ver: es una nave espacial que llega a otra para repararla... Es que lo compré ayer y no me acuerdo cómo se llama.

› ¿Es muy bestia?
› Sí, muy bestia. Pisas a los alienígenas y hay mucha sangre. Es muy realista.

"Siempre he soñado con tener un personaje como el que hace Uma Thurman en Kill Bill"

› ¿Dead Space?
› Sí... ¡me encanta!

› ¡Qué miedo!, ¿no?
› Me encantan todos esos juegos... La verdad es que a mí no me asustan.

› Elige la respuesta correcta. Un tipo que pasa once horas al día jugando a la "Play" y comiendo pizza (en el mejor de los casos) es: "Sexy", "Rabiosamente atractivo", "Mi sueño erótico".
› Uff... "Rabiosamente atractivo"... ¿Seguro que no hay más opciones? ›*Por Chema Antón*



Sale en...

La Familia Mata (A3)



Periodistas (1998-2001)





La habitación de Fermat (2007)



Café solo o con ellas (2007)

Juega a...



Trauma Center: New Blood



Boom Blox



Dead Space

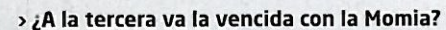


Tomb Raider: Legend

La Momia 3 - DVD

Brendan Fraser The Mummy 3

De George de la Jungla, al estrellato. Acaba de estrenarse la tercera parte de la Momia en DVD, y el vuelve a ser la estrella de la superproducción. Con él se acabó el miedo a las momias



› ¿A la tercera va la vencida con la Momia?

› Creo que con la primera y la segunda ya estuvo vencida. La primera fue una experiencia fantástica, y la segunda fue una repetición de la experiencia ¿Qué más puedo decir? La gente quería una tercera y aquí la tienen justo como querían. Una gran película de aventuras, con amoríos y algo de terror, sin ser algo que diera miedo de verdad. Esa es la filosofía, ir a un sitio y aprovechar el lugar, aprovechar una nación arqueológicamente rica y encontrar una historia que encantara a todo el mundo igual que a nosotros. Sólo tienes que dar una vuelta por el museo Británico y ver los pasillos de las momias egipcias. He estado con egiptólogos y disfrute con el encuentro, incluso más que con una estrella del rock, pero como no he estado todavía con Sting, me queda esa duda.

› ¿Por qué hacer una tercera después de lesionarte en las dos primera?

› BF: Me lo tomo muy en serio. Básicamente, estás mal unos días, luego se cura. La diferencia es que ahora soy 7 años más viejo. Aún así todavía tengo gasolina en el depósito para muchos kilómetros. He entrenado tan duro como puedo, antes de empezar a rodar, no quise acabar el rodaje arrastrándome como en las dos anteriores. Y la verdad es que estando en China, la parte más peligrosa era ir hasta el set de rodaje, que estaba a 90 minutos de Shanghai, en una pequeña zona minera de la que no puedo ni pronunciar el nombre. Además, los efectos especiales son mínimos. De verdad, sudamos nosotros y nos jugamos la vida en algunas escenas.

› ¿Echaste de menos a Rachel Weisz?

› BF: Cuando leí el guión, no me lo imaginaba sin ella. No podía no dar su voz al personaje, ni dejar de sentir su ausencia. No estaba seguro de si lo iba a hacer ella o no. La vi en una ceremonia de entrega de premios y estuvimos hablando sobre el tema... Ella es una gran amiga y una colega, madre y persona excelente. Decidió tomar otro camino y Maria Bello tomo su lugar.

› ¿No la llamaste suplicando?

› BF: ¿yo? No la haría eso. Pero sabía que sería algo delicado volver al personaje con este nuevo nacimiento para su personaje. Antes de eso, tuve que decirme "Vale, mira, un papel es un papel." En una obra hay muchos actores que hacen distintos papeles. Rachel puso su sello en Evelyn Carnahan. Pero gracias al magnífico trabajo de María, ahora también tiene su sello.

› ¿Tienes hobbies raros?

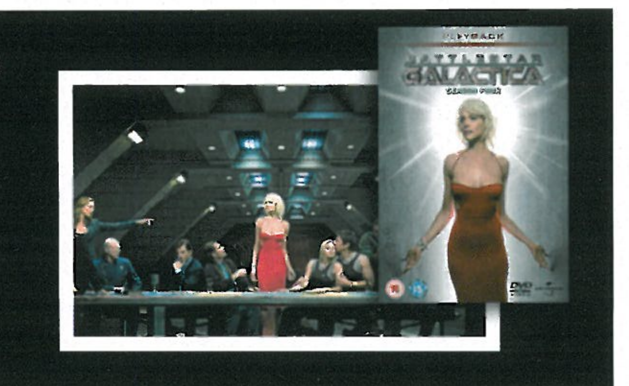
› BF: No, son hasta aburridos. Me gusta la fotografía, pero aunque parezca raro, prefiero las de carrete, no las digitales. Si uso de estas es porque mis hijos quieren verlas al instante. Yo soy más del rollo "¡Devolvedme mis Polaroids! Argghhh!".

› ¿Qué llevas contigo siempre en tus viajes?

› BF: Depende. Una vez en un viaje largo, mi hijo me dio una pequeña carta de plástico que venía en uno de sus juguetes. Salía una barra de pan (risas). Supongo que quería recordarme que no me olvidara de tomarme un buen desayuno, por lo que me lo guardé en el bolsillo.

SORTEAMOS 10 PACKS DVD DE BATTLESTAR GALACTICA

Es el remake de una serie de ciencia ficción de culto que data del año 1978. Esta nueva versión tiene tanto éxito que ya se encuentran en la cuarta y penúltima temporada. Durante el año 2009 se emitirán los últimos episodios, pero si quieres estar al día, tienes que ver la cuarta temporada completa, que nosotros os regalamos sólo respondiendo a una simple pregunta. ¿Qué actor masculino era Starbuck en la serie original del año 78 y, además, componente del equipo A? Enviad vuestras respuestas a concursos@marcaplayer.es Los ganadores, en estas páginas el mes que viene.





3+

www.pegi.info

Welcome to Animal Crossing

LET'S GO TO THE CITY

Nintendo

Animal Crossing llega a tu Wii















Mucha más personalización



Diseña tu propia ropa, personaliza tu entorno y ve al peluquero para caracterizar tu propio personaje. ¡También puedes jugar con tu Mii!

Conectividad ilimitada



Sorpréndete con todo lo que te ofrece la conectividad del juego: Compra objetos únicos en la casa de subastas, habla con tus amigos o envía correos.

Descubre una nueva ciudad



Entra en un nuevo lugar donde todo es posible. Haz nuevos amigos, sal a comprar todo lo que quieras o diviértete en el teatro.



Una excursión hacia la vida que siempre soñaste



Di hola a la ciudad con una pantalla grande

Descubre todo un mundo nuevo para tu Animal Crossing: Wild World utilizando la conexión Wi-Fi de tu Nintendo DS. Un universo lleno de posibilidades infinitas que puedes tener en tu televisión, con más opciones, más actividades y más posibilidades de crear. En Animal Crossing: Let's Go to the City podrás comprar objetos únicos, visitar a un adivino, aprender a interpretar en el teatro, charlar con tus amigos on-line y muchas cosas más. ¡Transfiriendo los datos de tu Animal Crossing: Wild World verás todo lo que la ciudad puede ofrecerte!

Nintendo Wi-Fi Connection

www.animalcrossing.es

Wii

AC/DC

Las entradas de AC/DC se han convertido en un tesoro en manos de heavies cuarentones... si no quieres tener que pelearte con un canoso con chupa de cuero para conseguir una entrada, sigue nuestros pasos...



Estamos en el año 2008 después de Jesucristo. Toda la Tierra está ocupada por una cosa llamada High School Musical... ¿Toda? ¡No! Una banda compuesta por irreductibles rockeros resiste todavía y siempre al invasor. AC/DC ha vuelto después de ocho años sin pasar por el estudio para demostrarnos a los amantes del rock que no todo está perdido. Sólo en Estados Unidos han vendido 800.000 copias en una semana a través de la cadena de supermercados Wall Mart, la versión americana del Mercadona, y se han colocado primeros en las listas de ventas de más de treinta paises.

Su recién nacida criatura se llama Black Ice y aunque parezca el nombre de un desodorante, el disco es una morterada de 15 exitazos que recuerdan a sus primeras grabaciones. Todas las canciones están compuestas por los hermanos Young que hacen exactamente lo que llevan haciendo 35 años y que de hecho es lo que esperan de ellos millones de seguidores. Su filosofía de sexo, drogas y rock ní roll durante toda la vida sin atender a modas es lo que los hace realmente genuinos: nunca han metido un teclado en un disco, nunca han hecho de actores en películas malas ni han hablado de política, de hecho ¡casi ni se han cambiado de ropa!

Pero al contrario que otras grandes estrellas del rock, su actitud en directo sigue siendo la misma que cuando eran unos niñatos. Si vas a ver a los Rolling Stones, te parece un milagro que al final del concierto, todos sigan vivos, sin embargo Angus Young se sigue fumando dos paquetes de Marlboro al día y no para de correr en bermudas por el escenario durante las dos horas de actuación.

Y como está mandado, un nuevo disco de AC/DC significa una gira mundial que ya ha empezado. En España, si nada cambia, actuarán 3 días en Madrid, Barcelona y Vizcaya los días 2, 3 y 4 de abril. Las entradas duraron exactamente la mitad que un caramelo en la puerta de un colegio. ¿Quién no tiene al menos un par de amigos desconcertados sin querer asumir que, tras dos horas y media de cola bajo la lluvia, se quedaron sin entradas y se lo van a perder?

El precio de las entradas en taquilla oscilaba entre 55 y 66 euros pero para los que viven la vida al límite, siempre estará la ilegalísima reventa que ya está haciendo su agosto por la red. Y es que, pensándolo bien, si tienes que ir a la cárcel, ¡qué sea por intentar ver a AC/DC en concierto! Tus nietos lo entenderán en el futuro y podrás fardar de que estuviste en el mejor concierto del año.

Si tienes tiempo libre, algo de dinero ahorrado y tus padres te firman la autorización, coge tu disfraz de colegial y márcate una escapada a otro concierto del Black Ice Tour.

VUELVE EL HIELO

14/04/09
Londres, Inglaterra
sala O2
Avión ida y vuelta: 137.45€
2 noches en el Jubilee Hotel: 43€
Entrada: 75€
Total: 298,45€

13/03/09
Rotterdam, Holanda
Ahoy
Avión ida y vuelta: 146,87€
2 noches en el Hotel Hem: 28€
Entrada: 66€
Total: 348,87€

Londres

Rotterdam

Munich

Milán

27/03/09
Munich, Alemania
Olympiahalle
Avión ida y vuelta: 95€
2 noches en el Golden Leaf Hotel: 49€
Entrada: 65€
Total: 258€

21/03/09
Milán, Italia
DatchForum
Avión ida y vuelta: 59 €
2 noches en el Naviglio Grande: 65€
Entrada: 65€
Total: 232€

FAMOSOS, PESE A ESTO



POR CANDEM EN SHORTS
La entrevista que ofrecieron a una cadena inglesa en su primer tour europeo en Londres en la que Bon Scott va todo el rato borracho vestido solo con unos minúsculos vaqueros recortados de los que se saca un plátano y se lo come a mitad de la entrevista es de lo mejorcito de su DVD Family Jewels.




AL SOL DE COPACABANA
Si después de sacarse esta foto tan deplorable en Brasil siguen teniendo fans es por algo, porque estos cuerpos dan pena. Angus, que viste micro-turbo azul, debe pesar alrededor de 45 kilos.

ADIÓS, QUERIDO BON
En 1980 Bon Scott aparecía muerto en Londres, ahogado en su propia pota en el asiento trasero del coche de un amigo. Llevaba tal pedo que su amigo no llegó a convencer a su novia de que le dejara entrar en su casa y tuvo que dejarle allí. ¡Pero si ya era una estrella del rock! Todo el mundo pensó que era el fin de AC/DC. Un año después lanzaron el Back in black. Probablemente, el mejor disco de rock de la historia.

Espejito, espejito

Faith, la protagonista de Mirror's Edge, necesita ropa cómoda para saltar por los edificios y adentrarse en mil y una aventuras. La profesión de mensajera lo requiere.

Atrévete a vestir como la protagonista de uno de los mejores juegos del momento. Tatúate donde quieras, córtate el pelo a lo garçon, píntale los ojos al más puro japo...

La ropa deportiva de Adidas y New Yorker, entre otras, te ayudarán sin duda alguna en esta fascinante tarea. Ponte a la última y al filo del espejo de la moda

› *Por Sol García*



Camiseta tipo top.
ADIDAS. PVP: 43 €. 976 710 100.



Zapatillas con cámara de aire.
ADIDAS. PVP: 91 €. 976 710 100.



Bolso en piel multibolsillos.
NEW YORKER.
PVP: 19, 95 €; 917 582 420.

Pantalón multibolsillos.
ADIDAS. PVP: 56 €. 976 710 100



Guantes cortos.
LOLA CASADEMUNT.
PVP: 55 €. 938 793 938.

Devorar

Añadir extras

Quitar envoltorio

Eructar

Chupar ketchup

Chupar mahonesa

Pedir mostaza

Comer cebolla

Tragar

Comer tomate

Comer lechuga

Mover Whopper

Morder



COMO TÚ QUIERAS

burgerking.es

Comunidad



XBOX 360

El punto de encuentro Marca Player para los fans de la blanquita de Microsoft.

EL RETO DE XBOX LIVE

Konami te reta

Tenemos 10 *Dancing Stage Universe 2* para repartir. Las instrucciones en el cuadro.

Nuestro reto:

Juega con nosotros a PES 2009

Agrega a Xcast a tu lista de amigos y, cuando le encuentres online, rétale a PES 2009. Los que marquen más goles se aseguran el premio.

Foro

1 Juan Garrote
Vigo

Me gustaría saber si se está programando alguna secuela del juego *"Star Wars: Battlefront II"* o del estilo para XBOX 360. Tengo los dos para PS2 y PC y me parecen geniales, aún jugando offline. Estoy seguro que en las consolas de nueva generación, con sus motores gráficos, podrían ser la bomba.

Respuesta:
Hace aproximadamente año y medio saltó el rumor de que la tercera parte de esta saga estaba en desarrollo por parte de Free Radical Design. A día de hoy no hay más noticias, pero la compañía británica está creando un juego sin anunciar para Lucas Arts. *¿Star Wars Battlefront III?* Crucemos los dedos.
Lo que sí está ya cerquita es la



adaptación de esta filosofía de juego al universo del Señor de los Anillos, con la coletilla Conquest, a cargo de los creadores de la saga que tú nombras, Pandemic, para los primeros meses del próximo año.

2 Orencio Carvajal
E-mail

Hola. En primer lugar, decir que me gusta mucho vuestra revista y su planteamiento, y en segundo lugar os pido ayuda con el boss del capítulo 3 de *Ninja Gaiden 2*, que no puedo con él. Gracias y un saludo.
Suerte con la revista.

Respuesta:
Muchas gracias por tus elogios. Intentamos hacer la mejor revista mes a mes. Esperemos que sigas siendo un lector de Marca Player por mucho tiempo. Respecto a tu pequeño problema con *Ninja Gaiden 2*, para vencer al enemigo de ese capítulo, que es un pez volador que responde al nombre de Fish, la mejor estrategia es dispararle a la cabeza con flechas. Si te quedas sin suministros, date una vuelta por la estancia, repleta de cuerpos de enemigos, donde podrás encontrar un buen puñado de saetas desperdigadas por el suelo. Recuerda que el mejor lugar para esquivar sus ataques es el centro de la sala. ¡Suerte!

EL TABLÓN DE ANUNCIOS DE WWW.XBOXMANIAC.ES

El Hype y el señor Batidora (Peter Molineaux)
NOTA: Hype son las expectativas inmerecidas creadas por un juego antes de su lanzamiento.

TheGorka: Tras haber "hypeado" tanto con *Fable 2*... el señor batidora vuelve a las andadas. Esta vez ha hecho unas declaraciones en la página de Lionhead: "Tendremos 'buenas' noticias para los fans de *Fable 2* la próxima semana... ¿Debería decir que es una gran noticia? ¡Sí! Claro que me atrevo a decirlo... Tendremos una gran noticia sobre *Fable 2* la próxima semana."
RDV333X: En fin, de alguna forma tiene que intentar que se hable de su juego. Ese juego que la gente ha jugado durante unos días y que ya nadie pone 2 semanas después de su lanzamiento... *Fable 2* podría haber vendido mejor o tener algo más de protagonismo en otra época, pero en un mes como éste, en el que han salido tantos juegazos...
Quién sabe, tal vez hagan una actualización, en la que en vez de un chucho coñazo podamos tener a un gato de compañero...
Che: No veo yo a un gato siguiéndote, buscando tesoros, atacando a los caídos y haciéndote puñetero caso en general.
Zell28: Os imagináis que anuncian *Fable2 Lost Chapters* o algo del estilo, que gracia me iba a hacer...
De todas formas, las declaraciones son del palo: "Yo sé una cosa molona que tú no sabes, y no te la puedo decir porque es secretísimo, pero mola un montón y sólo la sé yo". Qué mal me cae este hombre, por Dios....

LIPS + YOU´RE IN THE MOVIES + SCENE IT 2
Un pack compuesto por tres juegos para toda la familia. Para llevártelo, envía tus dudas y preguntas a xbox@marcaplayer.es, para entrar en el sorteo.

Los ganadores del mes

Nos retaron a Fifa ... Y nos ganaron (a veces)

Gamertag	Resultado
Ninllo	0-2
Dreamer 360	2-1
Magoacme	2-1
Albertikuu	2-0
Noepepe	1-1
Elrober7	0-4
Horachanante	2-2
Imbrahil	3-0
Keitaro Esp	0-6
Mr.Apple	0-0
Nebula 360	3-1
Melongasoil	1-0
Jetulio	0-5
Matematego	3-2
Ricciotto	1-4
Real Rupee	4-2
Mhalett	1-5
Bonhobbit	2-1

Para el mes que viene...

¿Conoces a algún famosete?

Envía tus fotos con un personaje conocido a xbox@marcaplayer.es, el que esté con el tipo más lustroso, se va a llevar uno de los 10 *Far Cry 2* para Xbox 360 que sorteamos.





¿Que juegos son los mejores de Xbox 360?

Participa con tus votos a xbox@marcaplayer. y llévate uno de los *Naruto The Broken Bond* *Shaun White Snowboarding* que sorteamos.





Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

Por su insistencia y valentía, el usuario k-lleja es el justo ganador de un Resistance 2.

Nuestro reto:

Atrévete a ganarnos jugando a FIFA 09.

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y enfréntate a él en FIFA 09. Podrías ganar un juego de PS3 que mostraremos el mes que viene.

Foro

1 **Christine Wahlquist**
E-Mail

Topic:
Soy una gran aficionada a los juegos de fútbol y al fútbol, en general. He jugado al Sensible Soccer, pasando por el Super Soccer de Super Nintendo, el International SuperStar Soccer de Konami, la saga Fifa Soccer desde sus comienzos, los Pro Evolution de los 128 bits, y aunque siempre me han gustado más los Pro tengo que reconocer que "Seabass and friends" se han dormido en los laureles. En las últimas ediciones Fifa ha ido mejorando el único aspecto, y para mi más importante, en el que fallaba. La jugabilidad. Desde los 128 bits he visto como mis amados Pro iban cediendo terreno en la jugabilidad, y los gráficos apenas mejoraban.Se acabo lo de Fifa tiene los gráficos y Pro Evolution la jugabilidad. Este año Fifa 09 tiene las dos cosas.

Respuesta:
Estamos totalmente de acuerdo con lo expuesto y tu correo se ha convertido en la mejor opinión para la pregunta del mes de nuestro número 2. Sí, te llevas un Dead Space.

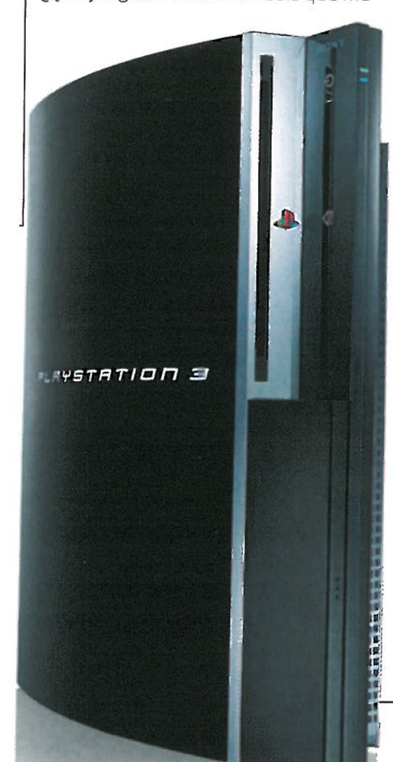
1 **Adrián Ortega**
E-Mail

Topic:
¡Hola, amigos consoleros! Necesitaría unas cuantas líneas para elogiar vuestra revista, tanto a su estructura como a su contenido, pero no quiero resultar un pelota, así que me limito a deciros que llevo 10 años leyendo revistas de videojuegos y la vuestra me ha gustado mucho en todos los sentidos. Ahora voy a ir al grano: durante todo un fin de semana pude disfrutar del PES 2009 y del FIFA 09, tras unas horas de juego ya no tenía ninguna duda sobre cual de los dos videojuegos adquirir: FIFA 09. Su calidad gráfica, su ambientación, su realismo, su sonido, sus modos de juego, sus licencias y un largo etcétera que lo convierten en el juego de fútbol mas completo hasta la fecha.En cambio el PES 2009 me pareció una versión mejorada de los PES de la PS2, muy bueno gráficamente, con nuevos modos de juego y tal pero sin grandes novedades. Espero que se acabe el mito de que el FIFA es un juego "facilón" de fútbol y el PES el "realista" porque ya no es verdad, el FIFA ya no es que resulte mas o menos difícil, simplemente es real como la vida misma. Con esto no quiero decir que el PES sea un mal juego ni muchisimo menos, sigue siendo un jugazo de fútbol con muchísimos fans incondicionales a su espalda, pero.... en éstas 2 últimas entregas FIFA "le ha ganado el partido".

Respuesta:
Adrián, has definido a la perfección la sensación que tenemos al jugar con FIFA y PES, te mandaremos tu Dead Space a casa.

2 **David Calvo**
E-Mail

Topic:
Hola me llamo David Calvo y soy de un pueblecito de León, y queria haceros unas preguntas:
¿Qué juegos me recomendáis que me





compre para PS3 de acción/aventura?
¿Me merece esperar para comprarme el Darksiders?
¿Van a sacar algún software o algo parecido para poder jugar a los juegos de PS2 en PS3 relativamente pronto?

Respuesta:
Bienvenido David; vayamos al grano. Pese a tener ya unos meses, si pienso en "acción/aventura", el primer juego que me viene a la mente es Uncharted: El Tesoro de Drake. Si ya lo tienes, Metal Gear Solid 4 es, posiblemente, el mejor del género para PS3; y si tienes ambos, espera a Prince of Persia (saldrá el 4 de diciembre), porque no te decepcionará.
Darksiders tiene muy buena pinta, pero yo no esperaría tanto, porque podría perderme Resistance 2, Killzone 2, el mencionado Prince of Persia... ya tendrás tiempo de encarnar a uno de los jinetes del apocalipsis después de acabar con los Helghast y los Quimera. Todo parece indicar que los primeros títulos de PS2 que serán compatibles con TODAS las PS3 van a ser los SingStar... puede que a través de una futura actualización de firmware sean todos compatibles.

Carta del mes

¿Para cuando una sección retro?

Fernando L. G.
E-Mail



Mi sugerencia va por dedicar un pequeño cachito de página a juegos clásicos. Juegos que hicieron historia, que marcaron una etapa o que sirvieron de base para juegos más actuales que aparecen ahora.

Respuesta:
Eres nuestro lector número 100 que nos hace está pregunta (más o menos), así que hemos decidido seleccionarte para la carta del mes. Nuestra respuesta: todo llegará.

Para el mes que viene...

¿Quieres una copia de Far Cry 2?

Pues manda un correo a ps3@marcaplayer.es con el asunto Far Cry 2, entrarás en el sorteo y pdorás llevarte una de las 10 copias que sorteamos. ¡Participa!

FARCRY 2

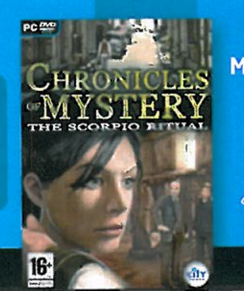


NUESTROS PREFERIDOS DE PS STORE

1	Pixel Junk Eden
2	Burnout Paradise
3	Prince of Persia Classic
4	Siren Blood Curse
5	Packs de canciones de Rock Band
6	Ratchet & Clank: En Busca...
7	Bionic Commando: Rearmed
8	Yoda (Soul Calibur IV)
9	Pain
10	Super Puzzle Fighter II Turbo HD

Comunidad PC

El punto de encuentro Marca Player para los fans de PC y compatibles



Gana un **Chronicles of Mistery: The Scorpio Ritual**

Responde a la pregunta

Tenemos 5 para repartir. ¿Será el tuyo? Sigue las instrucciones en el cuadro y ¡mucha suerte!

Pregunta diciembre:
¿Cuál es el nombre de la protagonista de este juego?
Envía un correo a: pc@marcaplayer.es e indica el nombre de la protagonista de la aventura de City Interactive, *Chronicles of Mistery: The Scorpio Ritual*. Visita tu comunidad PC Marca Player el mes que viene.

Foro

1 Rafael Padrón Galvez.
(mail)

Hola, felicitaciones por la revista, etc. Tengo una duda: ¿Soy yo, o el PC no tiene cabida en la revista? Bueno no sé, y no tengo sugerencias de secciones excepto una: el cementerio. En ella podríais hablar de juegos de antaño y páginas donde bajarlos, cómo instalarlos, etc. Me gustaría especialmente que hablarais de *Street Rod I* y *II*, porque son unos juegazos como ninguno y porque son de los primeros en presentar la opción de tunear de una forma muy especial (comprando coches usados en el periódico y piezas para tunear el motor). También podríais hablar de programas para simular el MS-DOS... Sin más, me despido.

Respuesta:
¡Ah, cómo nos gustaría sacar al mercado todos los meses una revista de 456 páginas! Pero no puede ser. Intentamos siempre que haya sitio para todo y el PC y todo su mundo tendrá cabida siempre en Marca Player. Los temas que nos planteas, apuntados quedan y muchas gracias por las sugerencias.





2 Koldo Maza Vellón
(mail)

Excelente artículo el de MMORPG del mes pasado. Pero en la revista aparece que *Lineage II* es ahora gratuito, no estoy seguro que esto sea así, según tengo entendido el juego vale aproximadamente 14€ con cuota mensual de 12€; lo que sí he comprobado es que puede descargarse el cliente y jugar 2 semanas de manera gratuita. Esta opción de probar el juego antes de comprarlo es fundamental para mí: en el caso de *Lineage II* no me gustó nada. En cuanto a juegos 100% gratuitos, destacaría: *Sword of the new World*. Actualmente juego a *Mass Effect* y sobre todo *Guild Wars* que me parece un juego excelente y sin cuotas: he jugado las 3 campañas y la expansión. Un saludo, ahora a seguir leyendo el artículo sobre Warhammer.

Respuesta:
Muchas gracias por la opinión, amigo 'rolero' y gracias por completar el artículo con algunas otras propuestas. En cuanto al tema de *Lineage II*, es cierto, para jugar en los servidores oficiales hay que pagar cuotas, pero también se puede jugar (de hecho se hace de forma masiva) en muchos servidores gratuitos.

3 José Fernández
(mail)

Hola a la comunidad PC, lo mío es sólo un pequeño comentario. Me gustan mucho los juegos de estrategia y me ha llamado la atención que en el recopilatorio de los videojuegos del mercado para PC, no aparezca *Sid Meier´s Civilization IV Colonization*, de muy reciente lanzamiento. Un cordial saludo.

Respuesta:
Es cierto que es extraño, ya que el juego salió a la venta el pasado mes de septiembre pero, mucho nos tememos que, en la mayoría de las tiendas el producto se encuentra agotado temporalmente. Los videojuegos que no se encuentran en stock no aparecen en nuestra guía de compras. Pero parece que el juego se repondrá en breve por lo que, seguramente, vuelva a aparecer en nuestra guía. Espero que esta sección te sea muy útil a la hora de plantear tus compras, ya que está actualizada mes a mes.



Sorteamos 20 camisetas de Bully, ¿quieres una?

Para celebrar el lanzamiento de 'Bully: Schollarship Edition' para PC, Rockstar nos obsequia con 10 camisetas de la Academia Bullworth. ¿Quieres una? Pues envía un mail con el asunto BULLY a concursos@marcaplayer.es

4 Saul González

Hola, me llamo Saúl y me encanta jugar en el PC, sobre todo a shooters en 1ª persona. Estoy pensando en cambiar la tarjeta gráfica y me gustaría que elaboraseis un artículo comparativo, analizando pros y contras de las tarjetas del mercado. Si fuese posible me gustaría que en la comparativa apareciesen tarjetas de varias gamas y no sólo las de gama alta, ya que estas alcanzan precios prohibitivos.

Respuesta:
Muy interesante propuesta que será escuchada y, creo que satisfecha muy pronto. Ahí andamos ya con un artículo que va por ahí. Gracias.

Concursos

Ganadores del mes pasado

10 Microsoft Flight Simulator
Arturo de Bobadilla
Ernesto Jerez
Almudena Carmona
Daniel Galvez
Francisco Mourelle
Esther Tejada
Jorge Castro
Pilar Alpuente
Nacho Noga
Sergio Benavente

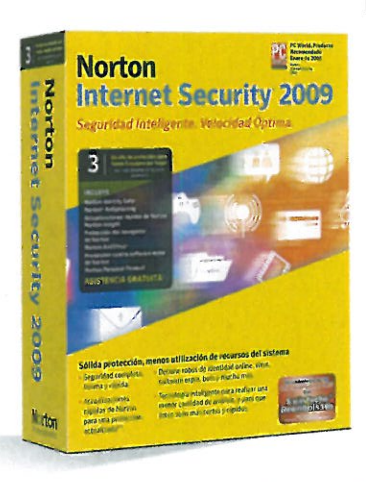
5 Nikopol
Fernando Calvo
Helena Nuñez
Sergio Ortiz
Victor Sánchez
Olga García

Regalo seguro en el número que viene...

Te regalamos un ítem exclusivo y te subimos de nivel en Warhammer Online

Si eres jugador de Warhammer Online corre el mes que viene a tu quiosco a partir del 21 de diciembre. El número 4 de Marca Player incluye, en cada ejemplar, un código único gratis que aumentará tu nivel en el MMORPG de Mithyc y te otorgará un arma exclusiva. Sólo en Marca Player.





Sorteamos 20 'Norton Internet Security 2009'

No es un videojuego, pero desde luego es un elemento imprescindible y muy valioso para todos vosotros. Sorteamos, nada más y nada menos, que 20 copias del nuevo Norton Internet Security 2009, un producto con un precio en el mercado de 79,99 euros. Envía un mail a **concursos@marcaplayer.es** con el asunto NORTON y entrarás en el sorteo de esta expectacular suite antivirus, antiespía...

hello, POCOYO!™

Únete a la pandilla

¡EL PRIMER JUEGO DE POCOYÓ PARA TODA LA FAMILIA!!

Pinta, colorea, sopla, pon a prueba tu ingenio y demuestra todas tus habilidades.
6 escenarios donde divertirte y ayudar a Pocoyó a encontrar a sus amigos.





















Wii. NINTENDO DS.

El punto de encuentro Marca Player para los fans de las consolas Wii y DS

Mándanos un email a nintendo@marcaplayer.es con tus preguntas y sugerencias. Si quieres que publiquemos tu código de amigo, mándanoslo.

Pregunta diciembre:

¿Qué os ha parecido Wii Music? ¿Estáis satisfechos con la nueva creación?

Envía un correo a: nintendo@marcaplayer.es

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué juego de Wii o DS se merece estar en al portada?

1 David Andrés Martín
e-mail (Madrid)

Respuesta:
Creo que en la portada de vuestra revista se merecen estar todos los juegos de Wii y Nintendo Ds y a la vez ninguno. Y paso a explicarme, se merecen estar todos ya que todos aportan algo nuevo , un nuevo manejo, un nuevo uso de stylus, orignialidad, etc... y estoy convencido de que mucha gente te diría que ninguno ya que los gráficos son peores que los de sus competidoras Ps3, X360 ó PSP, pero sinceramente os digo que yo soy más de la primera opinión. Si me tuviera que decantar por un sólo juego sería el *Super Smash Bros Brawl* o el mítico *Kingdom Hearts*.

Foro

2 Siabef
e-mail

Muchas gracias por analizar con semejante extensión *Sonic Chronicles: La Hermandad Siniestra*, me ha dejado boqueabierto, simplemente (nótese la ironía). Un "abrazo". PD: Aunque cueste 2 euros más, la EDGE para mi casa con el análisis va.

Respuesta:
Tenemos que darte la razón. No hemos tenido tiempo, ni espacio para incluir un gran juego como el RPG que Bioware ha hecho con Sonic. Intentaremos contentarte con un análisis del próximo *Sonic Unleashed* en el próximo número. Respecto a la revista EDGE. Nosotros también somos fans. No te pierdas el reportaje de *GTA Chinatown Wars* que aparece este mes en al revista inglesa.

3 Rafael Padrón
e-mail

Pregunta:
¿Cómo crees que solucionará Nintendo el problema de compatibilidad de *Guitar Hero On Tour* con la nueva DSi? Porque al eliminar en slot de GBA no se podrán conectar los botones del juego.



Respuesta:
Es algo que ha quedado claro. No se podrá jugar a ese *Guitar Hero On Tour*, al menos con ese mando. Habrá disculpas por parte de Activision y, seguro, un juego nuevo. Lo que sí podemos decirte es que este mes hemos comprobado que no hace falta tener ningún mando para poder jugar a un buen juego de ritmo con guitarras. *Guitar Rock Tour* es la prueba de ello. Tenemos un análisis extenso en este número, pero en resumen es un puzle musical usando la pantalla táctil para superar pruebas de guitarra y batería.

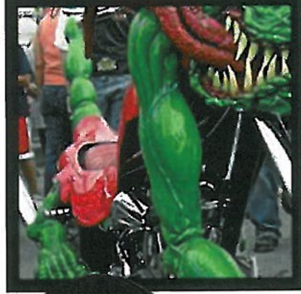
Concurso: 3 Wii y 8 Wii Music

Concurso Wii Music:
Manda un correo a concursos@marcaplayer.es indicando en el asunto "Concurso Wii Music" y una foto tuya haciendo que tocas algún instrumento musical. Las 8 más originales se llevarán el juego.

Concurso Wii:
Manda un correo electrónico a concursos@marcaplayer.es indicando en el asunto "Concurso Wii nº3" y entrarás en un sorteo por una de las 3 Wii. Así de fácil. Sin preguntas raras.









Ganador del concurso Moto Racer DS y gorra firmada por Nico Terol: Lander Massana - foto

Ganadores del concurso *Futbolín*:
Luis de la Maza
Txema Martín
Fernando Antonio Muñiz
Ana María Galván
Iñaki Vázquez



Ganadores del concurso *Pictoimage*
Carlos Gutiérrez
Fernando Gil
Isabel Alonso
Nacho Fernández
David Fernández





Ganadores del concurso *Sonic Chronicles: La Hermandad Siniestra*:
Christian Olmos - foto
Antonio Guzmán
César Iglesia
Carles González
Susana Díaz



Los recomendados

¿Buscas algún título? En nuestra **Guía de Compras** encontrarás cerca de 1.000 referencias con su precio. Además, te ofrecemos los videojuegos **más interesantes,** que estarán a tu alcance a lo largo de diciembre.



PC, XBOX360, PS3

Prince of Persia

A LA VENTA EL 4 DE DICIEMBRE. Regresa, con un aspecto totalmente remozado, el *Príncipe de Persia*. Y es que un grupo de habilidosos dibujantes se ha encargado de aligerar el aspecto oscuro de las anteriores entregas. El joven está acompañado, además, por una guapa guerrera que le ayuda en sus combates.







PC

Grand Theft Auto IV

A LA VENTA EL DÍA 2 DE DICIEMBRE. Aunque algún agorero diga lo contrario, aún hay muchos jugones que 'se lo hacen' con el Pc y exigen títulos del altura como éste. Es el juego del año, y ahora, por fin, llega su adaptación para los usuarios de ordenador.



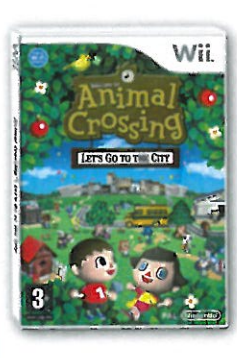




Wii

Animal Crossing

A LA VENTA EL 5 DE DICIEMBRE. *Animal Crossing: Let's Go to the City* es un título veterano de las consolas de Nintendo. Esta última versión llega a Wii con interesantes novedades, como la posibilidad de utilizar un micrófono para comunicarnos con otros usuarios.







Wii

Imagina ser presenta el Gran Concurso de la Moda

A LA VENTA PRIMERA QUINCENA DE DICIEMBRE. La gama *Imagina ser*, dirigida sobre todo a jovencitas, fija su argumento de este título en el mundo de la moda y la televisión.



PC, XBOX360, PS3

Rise of the Argonauts

A LA VENTA EL 14 DE DICIEMBRE. Tenía prevista su salida a la venta para noviembre, pero finalmente se ha retrasaso unas semanas. Su argumento se inspira en las aventuras del mítico griego Jasón y sus marineros.



PLAYSTATION 2

Dragon Ball Z: Infinite World

A LA VENTA EL 9 DE DICIEMBRE. Los amigos y enemigos de Goku regresan en una nueva visión del universo DBZ con una original aproximación a sus sistema de lucha.





PS2, PS3

SingStar ABBA

A LA VENTA EL 18 DE DICIEMBRE. Seguro que no se te han olvidado temas como 'Mamma Mía' (lógico, la película se estrenó hace poco), 'Chiquitita' o 'Fernando'. Ahora los puedes interpretar con esta edición de *Singstar*.





NDS, WII, PC, PS2

El valiente Despereaux

A LA VENTA EL 19 DE DICIEMBRE. Coincidiendo con el estreno de la película de animación del mismo título sale a la venta este juego. Como en el filme, describe las aventuras de un ratoncito amante de los libros de aventuras.





PC, XBOX360, PS3

Shellshock 2: Blood Trails

A LA VENTA EL 5 DE DICIEMBRE. Segunda parte, y es de esperar que mejorada, de este shooter en primera persona. El protagonista tendrá que sobrevivir en la cruel guerra de Vietnam.





nintendo ds

Dragon Ball: Origin

A LA VENTA EL 19 DICIEMBRE. La portátil de Nintendo es el escenario ideal para contar las primeras aventuras de Goku en su búsqueda de las famosas bolas del Dragón antes de convertirse en un gran guerrero.



* Nuestra Guía de Compras se ha realizado cruzando los datos de diferentes tiendas especializadas a nivel nacional con el objetivo de mostrar una relación lo más completa posible de las referencias existentes en el mercado. Los precios pueden variar dependiendo de la tienda o de las ofertas especiales concretas, conversión en packs Classics o Platinum por parte de las editoras y por acciones especiales. Marca Player no puede responsabilizarse de estos cambios. Los precios pueden ser menores adquiriendo los juegos en las webs de las tiendas. Las fechas de lanzamiento también pueden variar por decisión de las respectivas compañías.

Todos los videojuegos

Aquí encontrarás los títulos disponibles en el mercado ordenados por **plataformas**

NINTENDO DS

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
42 Juegos de Siempre	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	29,95 €
A Cocinar con Jamie Oliver	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Ace Attorney: Apollo Justice	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Advance Wars: Dark Conflict	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Ajedrez - Sigue entrenando tu cerebro	NINTENDO DS	AVENTURA	3	29,95 €
Animal Crossing: Wild World	NINTENDO DS	ROL	3	39,95 €
Animal Genius	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Asterix Brain Trainer	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	7	39,95 €
Asterix en los Juegos Olímpicos	NINTENDO DS	DEPORTES	7	39,95 €
Bleach: The Blade of Fate	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Brain Assist	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Brain Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Call of Duty World At War	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Castlevania: Order of Eclessia	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Catz: Diviertete Con Nuevos Felinos	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Children of Mana	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Chrono Twins	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	24,95 €
Cocina Conmigo: ¿Qué preparamos hoy?	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Cooking Mama 2: Cocina con tus amigos	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Crosswords	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
CSI: oscuras intenciones	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Cuida tu Granja	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
De 10 en 10: Una Aventura Matematica	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Diddy Kong Racing DS	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	39,95 €
Do You Speak English?	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	34,95 €
Dogz: Diviertete Con Más Perros	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Dolphin: Tus amigos del mar	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Dolphinz: Aventura en el zoo marino	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Donkey Kong Jungle Climbler	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Dragon Hunters	NINTENDO DS	AVENTURA	3	29,95 €
Dragon Quest Monsters: Joker	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Dragon Quest. The Chapter of the Chosen	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Dungeon Maker	NINTENDO DS	Rol	16	39,95 €
Elite Beat Agents	NINTENDO DS	MUSICA	12	39,95 €
English Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Etrian Odyssey	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Exit	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	7	29,95 €
Evolution GT	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	29,95 €
Fashion Dogz	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
FIFA 09	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Final Fantasy Crystal Cronicles: Ring of Fates	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Final Fantasy IV	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Final Fantasy XII: Revenant Wings	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
Flower, Sun and Rain: The Endless Park	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Garfield Fun Fest	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Geometry Wars Galaxies	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	14,95 €
Great Empires: Rome	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	7	39,95 €
Guitar Hero On Tour: Decades	NINTENDO DS	MUSICA	3	49,95 €
Ham-Ham Training	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Hamsterz	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Hanna Montana: Música a Tope	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Harvest Moon	NINTENDO DS	ROL	3	39,95 €
Hello Kitty Daily	NINTENDO DS	UTILIDAD	3	29,95 €
Hell's Kitchen	NINTENDO DS	UTILIDAD	3	29,95 €
Heroes of Mana	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
High School Musical: Vive el Verano	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Horse Life	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Horsez:Mi Aventura En El Rancho	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Amazona	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Cocinera	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	39,95 €
Imagina Ser Decoradora	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Diseñadora de Moda	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	39,95 €
Imagina ser Estrella del Pop	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Gimnasta	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Mamá	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Mama: Mira Cómo Aprenden	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Mi Diario Secreto	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Patinadora	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Presenta La Academia de Baile	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Profesora	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Veterinaria	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Imagina Ser Tu Estudio de Moda	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Jackass	NINTENDO DS	ACCIÓN	18	44,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Jam Sessions: Tu guitarra de bolsillo	NINTENDO DS	MUSICA	3	19,95 €
Jenga	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Kim Possible	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	49,95 €
Kirby 2 Mouse Attack	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Korg DS-10	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Kung Fu Panda: El Guerrero Legendario	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	NINTENDO DS	ACCIÓN	7	29,95 €
La Momia. La Tumba del Emperador Dragón	NINTENDO DS	AVENTURA	12	29,95 €
Lego Batman	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Littlest Pet Shop	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Los Sims 2:Vecinos y Mascotas	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Madagascar 2	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Magia en Acción	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos	NINTENDO DS	DEPORTES	3	44,95 €
Mario Party DS	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Mario vs Donkey Kong 2: March of the Minis	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Martina en la Montaña + Funda NDS	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Maths For Your Brain	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Maths Play	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Maths Training	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Metal Slug 7	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Metroid Prime Pinball	NINTENDO DS	PUZZLE	7	39,95 €
Mi Clinica Veterinaria	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mi Experto en Alemán	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	29,95 €
Mi Experto en Ingles	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Experto en Perros con César Millán	NINTENDO DS	OTROS	3	29,95 €
Mi Experto en Vida Sana ¿Sabes cómo cuidarte?	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Mi Experto en Vida Sana. Dejar de Fumar con Alen Carr	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Experto En Vocabulario	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Tienda de Cachorros	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Mind Your Language: Learn English!	NINTENDO DS	INTELGENCIA	3	29,95 €
Mistery Mansion	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	39,95 €
Moon	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Moto Racer DS	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	39,95 €
Monster Lab	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Music Monstar	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
My Baby (Boy o Girl)	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
My Farm Around the World	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	
My Horse & Me	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Mysterious Dungeon: Shiren	NINTENDO DS	ROL	3	39,95 €
Naruto: Ninja Council	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Need For Speed Undercover	NINTENDO DS	CONDUCCION	7	39,95 €
New International Track & Field	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
New Super Mario Bros	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Ninja Gaiden Dragon Sword	NINTENDO DS	ACCIÓN	16	39,95 €
Ninja Town	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Nintendogs: Chihuahua y Compañía	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Personal Yoga Training	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Phoenix Wright: Ace Attorney. Trials and Tribulation	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	7	39,95 €
Playmobil Piratas	NINTENDO DS	AVENTURA	3	34,95 €
Pokemon Diamante	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Pokemon Mundo Misterioso	NINTENDO DS	ACCIÓN/ESTRATEGIA	3	39,95 €
Pokemon Perla	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Pokemon Ranger: Shadows of Almia	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Power Rangers	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Practice English! Face Everyday Situations	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Prince of Persia: El Rey Destronado	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Princesas sobre Hielo	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Pro Evolution Soccer 2008	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Profesor Layton y la Villa Misteriosa	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Quien quiere ser Millonario	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Race Driver Grid	NINTENDO DS	CONDUCCION	12	39,95 €
Ratatouille: ¡La cocina loca!	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Rayman Raving Rabbids TV Party	NINTENDO DS	HABILIDAD	7	39,95 €
Reto Mental	NINTENDO DS	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Rhytmn & Notes	NINTENDO DS	MUSICA	3	39,95 €
Runaway 2	NINTENDO DS	AVENTURA	12	
Secret Files: Tunguska	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Shaun White Snowboarding	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Shin Chan Flipa en Colores	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	44,95 €
Sid Meiers Civilization Revolution	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Skate It	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Sonic Chronicles: La Hermandad Siniestra	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Sonic Rush Adventure	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	12	39,95 €
Space Invaders	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Spectrobes: A las Puertas de la Galaxia	NINTENDO DS	ROL	7	39,95 €
Speed Racer	NINTENDO DS	CONDUCCION	3	39,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Spore Creatures	NINTENDO DS	SIMULADOR	7	39,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	NINTENDO DS	AVENTURA	16	39,95 €
Star Wars Las Guerras Clon: Alianza Jedi	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Starfox Command	NINTENDO DS	ACCIÓN	7	39,95 €
Stratego Next Edition	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	29,95 €
Subbuteo	NINTENDO DS	DEPORTES		
Super Mario 64 DS	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Tamagotchi Connection Corner Shop 3	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Tenchu Dark Secret	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	NINTENDO DS	ROL	12	39,95 €
The World Ends with you	NINTENDO DS	ROL	12	44,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	NINTENDO DS	DEPORTES	3	
Tom Clancy´s Endwar	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Tomb Raider Underworld	NINTENDO DS	AVENTURA	16	39,95 €
Tigerz	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	39,95 €
Tony Hawk Proving Ground	NINTENDO DS	DEPORTES	12	29,95 €
Top Spin 3	NINTENDO DS	DEPORTES	3	39,95 €
Tornado	NINTENDO DS	ACCIÓN	7	39,95 €
Totally Spies 4: Alrededor del mundo	NINTENDO DS	ACCIÓN	3	39,95 €
Training For Your Eyes	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	29,95 €
Trauma Center: Under the Knife	NINTENDO DS	HABILIDAD	12	39,95 €
TSUMIKI - La torre infernal	NINTENDO DS	PUZZLE	3	39,95 €
Tus Amigos de Disney	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Unsolved Crimes	NINTENDO DS	AVENTURA	12	39,95 €
Viaje al Centro de la Tierra	NINTENDO DS	AVENTURA	7	39,95 €
Viewtiful Joe: Double Trouble	NINTENDO DS	ACCIÓN	12	39,95 €
Viva piñata	NINTENDO DS	HABILIDAD	3	39,95 €
Wall-E	NINTENDO DS	AVENTURA	3	39,95 €
Warhammer 40 K Squad Command	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	12	24,95 €
Wario Master of Disguise	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	7	39,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	NINTENDO DS	LUCHA	16	39,95 €
Yoshis Island DS	NINTENDO DS	PLATAFORMAS	3	39,95 €
Yu-Gi.Oh! World Championship 2008	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Zoo Keeper	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Zoo Tycoon II	NINTENDO DS	SIMULADOR	3	19,95 €
Zubo	NINTENDO DS	ESTRATEGIA	7	39,95 €

PC-CD

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Agon: The Lost Sword of Toledo	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	3	19,95 €
ANKH, El Corazón de Osiris	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	12	19,95 €
Belief and Betrayal	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	12	29,95 €
Bionicle Heroes	PC-CD	ACCIÓN	7	14,95 €
Brain Trainer 3	PC-CD	INTELIGENCIA	3	9,95 €
Brothers in Arms Pack (Codegame)	PC-CD	PACK	16	19,95 €
Catz 2006 (Codegame Kids)	PC-CD	SIMULADOR	3	19,95 €
Combat Over Israel	PC-CD	SIMULADOR	12	29,95 €
Combat Wings: Battle for Britain	PC-CD	SIMULADOR	12	19,95 €
Commander: Europe at War	PC-CD	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Counter Strike Anthology	PC-CD	ACCIÓN	16	14,95 €
Counter Strike Source	PC-CD	ACCIÓN	16	29,95 €
Death to Spies	PC-CD	ACCIÓN	16	19,95 €
Diablo II (Best Seller)	PC-CD	ROL	18	14,95 €
Dungeons & Dragons Online: Stormreach [E]	PC-CD	ROL	12	59,95 €
El Señor de los Anillos Online: Sombras de Angmar	PC-CD	ROL	12	49,95 €
Empire Earth II: The Art of Supremacy	PC-CD	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Europa Universalis: Roma	PC-CD	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Guild Wars (Precio reducido) [O]	PC-CD	ROL	12	19,95 €
Guild Wars Factions (Precio reducido) [O]	PC-CD	ROL	12	19,95 €
Imagina Ser Veterinaria en Australia (Codegame)	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	3	19,95 €
Imagina Ser Veterinaria en el Zoo (Codegame Kids)	PC-CD	PACK	3	19,95 €
Ingles con los Lunnis (Nivel 1, 2 y 3 por separado)	PC-CD	EDUCATIVO	3	24,95 €
Lego Batman	PC-CD	AVENTURA	7	29,95 €
Los Sims 2 Cocina y Baño (Accesorios)	PC-CD	SIMULADOR	12	14,95 €
Los Sims 2: Abren Negocios	PC-CD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Los Sims 2: Decora tu familia	PC-CD	SIMULADOR	12	14,95 €
Los Sims 2: Universitarios	PC-CD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Los Sims: Magia Potagia (Classics)	PC-CD	ESTRATEGIA	7	9,95 €
Mage Knight: Apocalypse	PC-CD	ROL	18	39,95 €
Mi Monstruo y Yo	PC-CD	AVENTURA	7	19,95 €
Nostradamus: La Última Profecía	PC-CD	AVENTURA GRAFICA	7	19,95 €
Painkiller: Overdose	PC-CD	ACCIÓN	18	19,95 €
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	PC-CD	ROL	12	29,95 €
Settlers V Gold Edition (Codegame)	PC-CD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Shogun Gold Edition: Shogun + Mongolian Invasion	PC-CD	PACK	16	19,95 €
Starcraft + Broodwar (Best Seller)	PC-CD	ESTRATEGIA	16	14,95 €
Stranglehold	PC-CD	ACCIÓN	18	49,95 €
The Factory	PC-CD	PACK	3	24,95 €
Turbo Brain	PC-CD	HABILIDAD	3	29,95 €
Warcraft III: Reign of Chaos (Best Sellers)	PC-CD	ESTRATEGIA	12	14,95 €
Warcraft III:The Frozen Throne (Best Sellers)	PC-CD	ESTRATEGIA	13	15,95 €
World of Warcraft Castellano [O]	PC-CD	ROL	12	14,95 €
World of Warcraft: The Burning Crusade [O]	PC-CD	ROL	12	14,95 €

PC-DVD

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Age of Conan: Hyborian Adventures [O]	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Alone in the Dark	PC-DVD	TERROR	18	49,95 €
Assassins Creed	PC-DVD	ACCIÓN	18	59,95 €
Asterix en los Juegos Olímpicos	PC-DVD	DEPORTES	7	29,95 €
Beijing 2008: Juegos Olímpicos	PC-DVD	DEPORTES	3	29,95 €
Blacksite: Area 51	PC-DVD	ACCIÓN	16	44,95 €
Blazing Angels 2 Secret Missions (Codegame)	PC-DVD	SIMULADOR	12	19,95 €
Brothers in Arms: Hells Higway	PC-DVD	ACCIÓN	16	44,95 €
Call of Duty World At War	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Catz: Diviertete Con Nuevos Felinos(Codegame Kids)	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Clive Barkers Jericho	PC-DVD	ACCIÓN	18	19,95 €
Command & Conquer: Red Alert 3	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Crysis Warhead	PC-DVD	ACCIÓN	16	29,95 €
Dead Space	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Devil May Cry 4	PC-DVD	ACCIÓN	16	39,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	PC-DVD	MUSICA	3	29,95 €
Dogz: Diviertete Con Más Perros(Codegame Kids)	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
El Increible Hulk	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
El Señor de los Anillos Minas de Moria	PC-DVD	ROL	12	29,95 €
El Universo en Guerra: Asalto a la Tierra	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
F.E.A.R. Gold (edición caja PC-DVD) [E]	PC-DVD	ACCIÓN	18	19,95 €
Fallout 3	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Far Cry 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Fenimore: The Revenge	PC-DVD	AVENTURA	12	29,95 €
FIFA 09	PC-DVD	DEPORTES	3	34,95 €
Flight Simulator X Gold	PC-DVD	SIMULADOR	3	34,95 €
Football Manager 2009	PC-DVD	DEPORTES	3	39,95 €
Gothic Universe	PC-DVD	ROL	16	19,95 €
Grand Theft Auto IV	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Guild Wars (Colección completa)	PC-DVD	ROL	16	44,95 €
Guitar Hero World Tour	PC-DVD	MUSICA	12	39,95 €
Half Life 2 The Orange Box	PC-DVD	ACCIÓN	16	39,95 €
Half-Life 2: Episodio 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	19,95 €
Heist	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
Hell's Kitchen	PC-DVD	UTILIDAD	3	19,95 €
Heroes of Might and Magic V Gold	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	44,95 €
Imagina ser Amazona Competición	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Imagina Ser diseñadora de moda (Codegame)	PC-DVD	HABILIDAD	3	19,95 €
Imagina Ser Veterinaria en tu Clínica	PC-DVD	SIMULADOR	3	19,95 €
Imperivm Civitas II	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	19,95 €
Jack Keane	PC-DVD	AVENTURA GRAFICA	7	19,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Kung Fu Panda	PC-DVD	aventuras	7	26,95 €
Left 4 Dead	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Legendary: The Box	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Lego Indiana Jones: la Trilogía Original	PC-DVD	AVENTURA	7	29,95 €
Littlest Pet Shop	PC-DVD	SIMULADOR	3	49,95 €
Los Sims 2 (Megaluxe)	PC-DVD	SIMULADOR	12	39,95 €
Los Sims 2 Deluxe (Juego + expansión)	PC-DVD	SIMULADOR	12	59,95 €
Los Sims 2 Ikea Accesorios para el Hogar	PC-DVD	SIMULADOR	12	14,95 €
Los Sims 2 Mascotas	PC-DVD	SIMULADOR	12	19,95 €
Los Sims 2: Comparten Piso	PC-DVD	SIMULADOR	12	29,95 €
Los Sims Historias de Mascotas	PC-DVD	SIMULADOR	12	19,95 €
Madagascar 2	PC-DVD	PLATAFORMAS	7	29,95 €
Maelstrom	PC-DVD	ESTRATEGIA	18	44,95 €
Mass Effect	PC-DVD	ROL	18	49,95 €
Memento Mori	PC-DVD	AVENTURA	16	29,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	PC-DVD	ACCIÓN	16	49,95 €
Mi Experto en Perros con César Millán	PC-DVD	OTROS	3	29,95 €
Mirror´s Edge	PC-DVD	ACCIÓN	16	49,95 €
Need For Speed: Undercover	PC-DVD	CONDUCCION	12	49,95 €
Pirates of the Burning Sea	PC-DVD	ROL	12	39,95 €
Portal	PC-DVD	ACCIÓN	12	19,95 €
Prince of Persia	PC-DVD	AVENTURA	12	59,95 €
Pro Basket Manager	PC-DVD	DEPORTES	3	29,95 €
Pro Cycling Manager 08-09	PC-DVD	DEPORTES	3	39,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PC-DVD	DEPORTES	3	39,95 €
Pure	PC-DVD	CONDUCCION	3	49,95 €
Race Driver Grid	PC-DVD	CONDUCCION	12	49,95 €
Rail Simulator	PC-DVD	SIMULADOR	3	39,95 €
Rainbow Six Vegas 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	59,95 €
Reprobates	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	44,95 €
Rfactor	PC-DVD	CONDUCCION	3	44,95 €
Rise of the Argonauts	PC-DVD	AVENTURA	18	49,95 €
Rush for Berlin	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
Sacred 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	19,95 €
Saints Row 2	PC-DVD	ACCION	18	49,95 €
Sam & Max	PC-DVD	AVENTURA GRAFICA	7	29,95 €
Shadowrun	PC-DVD	ACCIÓN	16	29,95 €
Shaun White Snowboarding	PC-DVD	DEPORTES	3	44,95 €
Siglo XIII: Muerte o Gloria	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Silent Hunter 4: U-boats (Exp.) (Codegame)	PC-DVD	SIMULADOR	7	9,95 €
Sim City Societies Deluxe	PC-DVD	SIMULADOR	7	49,95 €
Simon The Sorcerer 4	PC-DVD	AVENTURA GRAFICA	3	39,95 €
Soldier of Fortune 3	PC-DVD	ACCIÓN	18	29,95 €
Sombras de Guerra:Guerra Civil Española(Ed.Esp)[E]	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
Spore	PC-DVD	SIMULADOR	12	49,95 €
Spore Creature Creator Complete	PC-DVD	SIMULADOR	12	9,95 €
Spore Galactic Edition	PC-DVD	SIMULADOR	12	64,95 €
Sudden Strike 3	PC-DVD	ACCIÓN	12	29,95 €
Superbikes 2008	PC-DVD	CONDUCCION	3	39,95 €
Supreme Commander Gold (Juego+ Exp)	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	39,95 €
Tabula Rasa [E] [O]	PC-DVD	ROL	16	44,95 €
Team Fortress 2	PC-DVD	ACCIÓN	16	19,95 €
The Club	PC-DVD	ACCIÓN	18	49,95 €
The Elder Scrolls IV: Oblivion (Exp) (CodeGame)	PC-DVD	ROL	16	19,95 €
The Guild 2 (Gold Edition)	PC-DVD	ESTRATEGIA	7	14,95 €
Tomb Raider Underworld	PC-DVD	AVENTURA	16	29,95 €
Trackmania (Edición Oro)	PC-DVD	CONDUCCION	3	9,95 €
Turok	PC-DVD	ACCIÓN	16	34,95 €
Uaz Racing 4x4	PC-DVD	CONDUCCION	7	29,95 €
UFO: Extraterrestrials	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Unreal Tournament 3	PC-DVD	ACCIÓN	16	54,95 €
Wall-E	PC-DVD	AVENTURA	3	29,95 €
Warhammer 40000: Dawn of War (Complete Collection)	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Warhammer Mark of Chaos: BattleMarch (Exp.)	PC-DVD	ESTRATEGIA	16	29,95 €
Warhammer Online	PC-DVD	ROL	12	49,95 €
World of WarCraft - Battlechest [O]	PC-DVD	PACK	12	29,95 €
World of Warcraft: Wrath of the Lich King (Exp.)	PC-DVD	ROL	12	34,95 €
Worldshift	PC-DVD	ESTRATEGIA	12	19,95 €

PLAYSTATION 2

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Acme Arsenal	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	19,95 €
Alone in the Dark	PLAYSTATION 2	TERROR	18	49,95 €
ATV Offroad Fury 4	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	49,95 €
Barbie: La Princesa de los animales	PLAYSTATION 2	AVENTURA	3	29,95 €
Buzz Escuela de Talentos	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Buzz Hollywood	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	12	39,95 €
Buzz Junior Monsters	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Buzz Pop Music 40 Principales	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	39,95 €
Buzz Sports Quiz	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	3	39,95 €
Buzz! Junior Robot Mania	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	39,95 €
Buzz: El Mega Concurso + Buzzers	PLAYSTATION 2	INTELIGENCIA	12	59,95 €
Call of Duty 3 (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	29,95 €
Canis Canem Edit (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	19,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	39,95 €
CSI Las 3 Dimensiones del Asesinato	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	19,95 €
Dancing Stage Supernova 2	PLAYSTATION 2	MUSICA	7	29,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	PLAYSTATION 2	MUSICA	3	59,95 €
Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito	PLAYSTATION 2	ROL	12	19,95 €
Dragon Ball Budokai Tenkaichi 3 (Platinum)	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	29,95 €
El Increible Hulk	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	29,95 €
Everybody's Tennis	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Eye Toy Total Combat	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	12	19,95 €
Eye Toy Total Fitness	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	3	19,95 €
Eye Toy: Play 3 + Camara (Platinum)	PLAYSTATION 2	PACK	3	39,95 €
Family Party	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	29,95 €
Ferrari Challenge - Trofeo Pirelli	PLAYSTATION 2	SIMULADOR	3	19,95 €
FIFA 09	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Fire Pro Wrestling Returns	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	19,95 €
Forbidden Siren 2	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	29,95 €
God of War II (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
Grand Theft Auto Liberty City Stories (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	29,95 €
Guitar Hero Aerosmith	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	39,95 €
Guitar Hero Aerosmith + 2 Guitarras	PLAYSTATION 2	SIMULADOR	12	89,95 €
Guitar Hero II	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	49,95 €
Guitar Hero III	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	49,95 €
Guitar Hero III + Guitarra	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	79,95 €
Guitar Hero World Tour	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	39,95 €
Hanna Montana: Únete a su gira mundial	PLAYSTATION 2	MUSICA	3	29,95 €
High School Musical	PLAYSTATION 2	MUSICA	3	29,95 €
Jak X (Platinum)	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	19,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	39,95 €
King Of Fighters: Maximum Impact 2	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	39,95 €
Kingdom Hearts 2 (Platinum)	PLAYSTATION 2	ROL	12	19,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	29,95 €
La Momia. La Tumba del Emperador Dragón	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	29,95 €
Lego Batman	PLAYSTATION 2	AVENTURA	7	29,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	PLAYSTATION 2	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Star Wars: La Trilogía Original	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	3	29,95 €
Los Caballeros del Zodíaco 2: Hades	PLAYSTATION 2	LUCHA	3	69,95 €
Lumines Plus	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	29,95 €
Madagascar 2	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	54,95 €
Metal Slug Anthology	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	12	19,95 €
Monster Lab	PLAYSTATION 2	ROL	7	39,95 €
Monopoli Edición Mundial	PLAYSTATION 2	ESTRATEGIA	3	39,95 €
Mx vs ATV Untamed	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	39,95 €
Naruto: Ultimate Ninja 3	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	49,95 €
Naruto: Uzumaki Chronicles 2	PLAYSTATION 2	AVENTURA	12	49,95 €
NBA 08	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	49,95 €
NBA 2K9	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	29,95 €
NBA Live 09	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Need For Speed Undercover	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	12	39,95 €
Odin Sphere	PLAYSTATION 2	ROL	12	39,95 €
Persona 3	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	44,95 €
Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	PLAYSTATION 2	ROL	12	29,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	29,95 €
Pro Stroke Golf	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PLAYSTATION 2	PUZZLE	3	29,95 €
Ratchet & Clank 3 (Platinum)	PLAYSTATION 2	PLATAFORMAS	3	19,95 €
RTL Wintersports	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	29,95 €
Scarface	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	18	19,95 €
Singstar + 2 Microfonos (Eye Toy)	PLAYSTATION 2	PACK	12	59,95 €
Singstar 90s	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	
Singstar La Edad de Oro del Pop Español	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Latino	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Legends	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Operación Triunfo	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Singstar Party	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Pop	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Pop Hits	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	
Singstar R&B	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Rock Baladas	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	
Singstar Rocks	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Singstar Summer Party	PLAYSTATION 2	MUSICA	12	29,95 €
Socom Combined Assault	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	49,95 €
Soul Calibur III (Platinum)	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	19,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	12	39,95 €
Sports Challenge	PLAYSTATION 2	HABILIDAD	3	19,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	39,95 €
Super Dragon Ball Z	PLAYSTATION 2	LUCHA	12	49,95 €
Superbikes 2008	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	3	29,95 €
Syphon Filter Dark Mirror	PLAYSTATION 2	ACCIÓN	16	49,95 €
Tekken 5 (Platinum)	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	19,95 €
Tomb Raider Underworld	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	44,95 €
The Dog Island	PLAYSTATION 2	SIMULADOR	3	29,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	PLAYSTATION 2	DEPORTES	3	39,95 €
Tomb Raider: Anniversary	PLAYSTATION 2	AVENTURA	16	19,95 €
Tony Hawk Proving Ground	PLAYSTATION 2	DEPORTES	12	49,95 €
Tourist Trophy (Platinum)	PLAYSTATION 2	CONDUCCION	2	19,95 €
Wall-E	PLAYSTATION 2	AVENTURA	3	39,95 €
Winx Club	PLAYSTATION 2	AVENTURA	3	29,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	PLAYSTATION 2	LUCHA	16	39,95 €

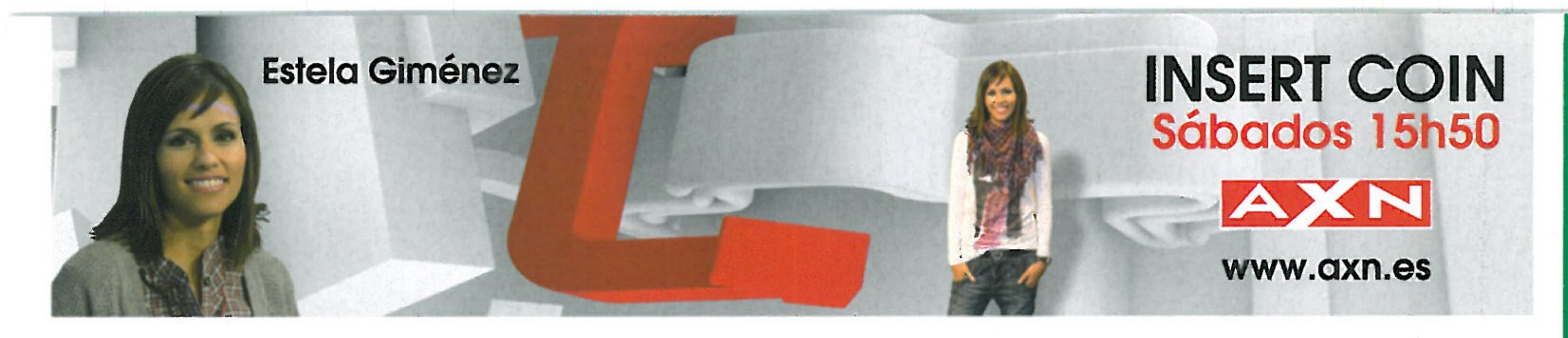
PLAYSTATION 3

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Alone in the Dark	PLAYSTATION 3	TERROR	18	69,95 €
Armored Core: For Answers	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
Army of Two	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Assassins Creed (Platinum)	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	29,95 €
Baja Edge of Control	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	64,95 €
Battlefield: Bad Company	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Beijing 2008: Juegos Olímpicos	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	64,95 €
Bioshock	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	59,95 €
Blacksite: Area 51	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Blazing Angels 2 Secret Missions	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
Brothers in Arms: Hells Higway	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Burnout Paradise	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	69,95 €
Buzz! El Multiconcurso + Wireless Buzzers	PLAYSTATION 3	INTELIGENCIA	12	69,95 €
Call of Duty World At War	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Clive Barkers Jericho	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	39,95 €
Condemned 2	PLAYSTATION 3	TERROR	18	69,95 €
Conflict: Denied Ops	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	39,95 €
Dead Space	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Destroy All Humans: Paths of the Furon	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	64,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	PLAYSTATION 3	MUSICA	3	69,95 €
Dragon Ball Z: Burst Limit	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Dynasty Warriors 6	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
El Increíble Hulk	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	59,95 €
Enemy Territory: Quake Wars	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Eternal Sonata	PLAYSTATION 3	ROL	12	69,95 €
Everybody's Golf: World Tour	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Eye of Judgement + Playstation Eye	PLAYSTATION 3	HABILIDAD	12	99,95 €
Facebreaker	PLAYSTATION 3	LUCHA	12	49,95 €
Far Cry 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Ferrari Challenge - Trofeo Pirelli	PLAYSTATION 3	SIMULADOR	3	59,95 €
FIFA 09	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Fracture	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Golden Axe Riders	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Gran Turismo 5 Prologue	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	39,95 €
Grand Theft Auto IV	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Guitar Hero Aerosmith	PLAYSTATION 3	SIMULADOR	12	69,95 €
Guitar Hero + Guitarra Inalámbrica	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	99,95 €
Guitar Hero World Tour	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	69,95 €
The Orange Box	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	49,95 €
Haze	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	44,95 €
Heavenly Sword	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	29,95 €
Heist	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Hellboy: The Science of Evil	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	64,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Lair	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	69,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Legendary: The Box	PLAYSTATION 3	ROL	18	59,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Lego Batman	PLAYSTATION 3	AVENTURA	7	49,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	PLAYSTATION 3	AVENTURA	7	59,95 €
Little Big Planet	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	69,95 €
Madagascar 2	PLAYSTATION 3	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Medal of Honor: Airborne	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	29,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Mirror´s Edge	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Midnight Club 4: Los Angeles	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	12	59,95 €
Monopoli Edición Mundial	PLAYSTATION 3	ESTRATEGIA	3	69,95 €
Mortal Kombat vs DC Universe	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Moto GP 08	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	59,95 €
Motorstorm Pacific Rift	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	16	69,95 €
Mx vs ATV Untamed	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	64,95 €
Naruto Ultimate Ninja Stoem	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
NBA 08	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
NBA 2K9	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	59,95 €
NBA Live 09	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Need For Speed Undercover	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	12	69,95 €
NHL 2K9	PLAYSTATION 3	DEPORTES	16	59,95 €
Overlord: Raising Hell	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Prince of Persia	PLAYSTATION 3	AVENTURA	12	69,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	64,95 €
Pure	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	59,95 €
Race Driver Grid	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	12	69,95 €
Rainbow Six Vegas 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Rapala Fishing Frenzy	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	49,95 €
Ratchet & Clank: Armados hasta los Dientes	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	7	69,95 €
Resistance: Fall of Man	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	29,95 €
Resistance 2	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Rise of the Argonauts	PLAYSTATION 3	AVENTURA	18	69,95 €
Robert Ludlum`s: la Conspiración de Bourne	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
Rock Band	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	69,95 €
Saints Row 2	PLAYSTATION 3	ACCION	18	69,95 €
Sega Rally	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	29,95 €
Shaun White Snowboarding	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Sid Meiers Civilization Revolution	PLAYSTATION 3	ESTRATEGIA	12	59,95 €
Singstar	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	39,95 €
Singstar 2 + 2 Micrófonos con cable	PLAYSTATION 3	MUSICA	12	69,95 €
Siren: Blood Curse	PLAYSTATION 3	AVENTURAS	18	19,95 €
Socom Confrontation + Headset (Auriculares)	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
Soldier of Fortune 3	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	49,95 €
Soul Calibur IV	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	12	59,95 €
Splinter Cell: Double Agent	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	39,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Superbikes 2008	PLAYSTATION 3	CONDUCCION	3	59,95 €
The Club	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
The Darkness	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	29,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	69,95 €
Time Crisis 4 + Pistola	PLAYSTATION 3	ACCIÓN/ESTRATEGIA	16	89,95 €
Tom Clancy´s Endwar	PLAYSTATION 3	ESTRATEGIA	16	69,95 €
Tomb Raider Underworld	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Top Spin 3	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	59,95 €
Turok	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	59,95 €
Uncharted: El Tesoro de Drake	PLAYSTATION 3	AVENTURA	16	69,95 €
Unreal Tournament 3	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	16	69,95 €
Valkiria Chronicles	PLAYSTATION 3	ROL	16	69,95 €
Vampire Rain Altered Species	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	59,95 €
Viking: Battle for Asgard	PLAYSTATION 3	ACCIÓN	18	69,95 €
Virtua Fighter 5	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €
Virtua Tennis 3 (Platinum)	PLAYSTATION 3	DEPORTES	3	29,95 €
Wall-E	PLAYSTATION 3	AVENTURA	3	59,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	PLAYSTATION 3	LUCHA	16	69,95 €

PSP

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Battle Over The Pacific	PSP	SIMULADOR	3	29,95 €
Buzz Concurso de Bolsillo	PSP	INTELIGENCIA	7	29,95 €
Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Chessmaster: descubre el arte del ajedrez	PSP	INTELIGENCIA	7	29,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	PSP	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Crazy Taxi: La Guerra de los Taxímetros	PSP	CONDUCCION	12	49,95 €
Crush	PSP	PUZZLE	7	49,95 €
Daxter (Platinum)	PSP	PLATAFORMAS	7	19,95 €



PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Dragoneers Aria	PSP	ROL	12	49,95 €
Echochrome	PSP	HABILIDAD	3	29,95 €
Every Extend Extra	PSP	PUZZLE	3	34,95 €
Everybodys Golf 2	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
FIFA 09	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Final Fantasy Tactics: The War of the Lions	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Final Fantasy VII: Crisis Core	PSP	ROL	16	39,95 €
Football Manager 2009	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Gitaroo Man Lives!	PSP	MUSICA	3	19,95 €
God of War: Chains of Olympus	PSP	ACCIÓN	18	39,95 €
Grand Theft Auto Liberty City Stories (Platinum)	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Grand Theft Auto Vice City Stories (Platinum)	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Heat Seeker AKA Sidewinder	PSP	ACCIÓN	12	49,95 €
Hellboy: The Science of Evil	PSP	ACCIÓN	12	34,95 €
Killzone: Liberation (Platinum)	PSP	ACCIÓN	16	19,95 €
King of Clubs	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
Lego Batman	PSP	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	PSP	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Star Wars: La Trilogía Original (paltinum)	PSP	ACCIÓN	3	29,95 €
Los Simpson	PSP	AVENTURA	3	29,95 €
M.A.C.H.	PSP	ACCIÓN	7	19,95 €
Madagascar 2	PSP	PLATAFORMAS	7	39,95 €
Marvel Trading Card	PSP	ESTRATEGIA	12	14,95 €
Medal Of Honor Heroes 2	PSP	ACCIÓN	16	19,95 €
Monster Hunter Freedom	PSP	ACCIÓN	12	19,95 €
Mortal Kombat: Unchained	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Mx vs ATV Untamed	PSP	CONDUCCION	3	39,95 €
Naruto Ultimate Ninja Heroes 2	PSP	LUCHA	12	39,95 €
NBA Live 09	PSP	DEPORTES	3	44,95 €
Need For Speed Undercover	PSP	CONDUCCION	12	44,95 €
Parappa the Rapper	PSP	MUSICA	3	29,95 €
Patapon	PSP	ACCIÓN	7	39,95 €
Play Chapas	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
Pro Cycling (Temporada 2008)	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	PSP	DEPORTES	3	29,95 €
Pursuit Force: Extreme Justice	PSP	CONDUCCION	12	39,95 €
Ratchet & Clank: El Tamaño Importa (Platinum)	PSP	AVENTURA	7	19,95 €
Ridge Racer 2 (Platinum)	PSP	CONDUCCION	3	24,95 €
Shaun White Snowboarding	PSP	DEPORTES	3	49,95 €
Silverfall	PSP	ACCIÓN	12	29,95 €
Smash Court Tennis 3	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Socom Fireteam Bravo 2 + Headset	PSP	PACK	16	49,95 €
Sonic Rivals 2	PSP	AVENTURA	7	44,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Splinter Cell Essentials	PSP	ACCIÓN	16	24,95 €
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	PSP	ACCIÓN	12	29,95 €
Star Wars: Battlefront 2 (Platinum)	PSP	ACCIÓN	12	29,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	PSP	AVENTURA	16	39,95 €
Street Fighter Alpha 3 MAX	PSP	LUCHA	12	29,95 €
Superbikes 2008	PSP	CONDUCCION	3	39,95 €
SWAT: Target Liberty	PSP	ACCIÓN	18	19,95 €
Syphon Filter Logan's Shadow	PSP	ACCIÓN	16	39,95 €
Tales of the World	PSP	ROL	12	39,95 €
Tekken: Dark Resurrection (Platinum)	PSP	LUCHA	16	19,95 €
The Fast & The Furious	PSP	CONDUCCION	3	39,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Tom Clancy´s Endwar	PSP	ESTRATEGIA	16	49,95 €
Tomb Raider: Anniversary	PSP	AVENTURA	16	29,95 €
UEFA Euro 2008	PSP	DEPORTES	3	39,95 €
Ultimate Ghosts N Goblins	PSP	ACCIÓN	7	19,95 €
Wall-E	PSP	AVENTURA	3	39,95 €
Warhammer 40 K Squad Command	PSP	ESTRATEGIA	12	29,95 €
Warriors of the Lost Empire	PSP	ACCIÓN	12	24,95 €
Warriors Orochi	PSP	ACCIÓN	12	39,95 €
Wild Arms XF	PSP	ROL	12	39,95 €
Wipeout Pulse	PSP	ACCIÓN	3	39,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	PSP	LUCHA	16	44,95 €

WII

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Alien Syndrome	WII	ACCIÓN	12	29,95 €
Alone in the Dark	WII	TERROR	18	59,95 €
Animal Crossing: City Folk	WII	ESTRATEGIA	3	49,95 €
Big Beach Sports	WII	DEPORTES	3	29,95 €
Bleach: Shattered Blade	WII	AVENTURA	12	59,95 €
Boom Blox	WII	PUZZLE	3	49,95 €
Brothers In Arms: Double Time	WII	ACCIÓN	16	59,95 €
Bully: Scholarship Edition	WII	ACCIÓN	16	49,95 €
Cabelas Big game Hunter	WII	ACCION	7	39,95 €
Call of Duty: World at War	WII	ACCIÓN	16	59,95 €
Carnival Games (Juegos de Feria)	WII	HABILIDAD	3	29,95 €
Catz: Diviertete Con Nuevos Felinos	WII	SIMULADOR	3	19,95 €
Cooking Mama	WII	HABILIDAD	3	39,95 €
Crash ¡Guerra al Cocomaniaco!	WII	PLATAFORMAS	7	39,95 €
CSI: pruebas ocultas	WII	AVENTURA GRAFICA	16	59,95 €
De Blob	WII	PLATAFORMAS	3	49,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	WII	MUSICA	3	49,95 €
Dogz: Diviertete Con Más Perros	WII	SIMULADOR	3	19,95 €
Donkey Kong Jet Race	WII	CONDUCCION	3	49,95 €
Dragon Quest Swords	WII	ROL	12	59,95 €
El Increible Hulk	WII	ACCIÓN	12	49,95 €
Emergency Heroes	WII	ACCIÓN	7	29,95 €
Excite Truck	WII	CONDUCCION	3	49,95 €
Facebreaker	WII	LUCHA	12	29,95 €
Family Party	WII	HABILIDAD	3	29,95 €
Family Ski	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Family Trainer Outdoor Challenge	WII	HABILIDAD	3	69,95 €
FIFA 09	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Ford Off Racing + volante	WII	CONDUCCION	3	44,95 €
Futbolín	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Geometry Wars: Galaxies	WII	ACCIÓN	3	39,95 €
Guinness World of Records	WII	INTELIGENCIA	7	39,95 €
Guitar Hero Aerosmith	WII	SIMULADOR	12	59,95 €
Guitar Hero Aerosmith + Guitarra Inalámbrica	WII	SIMULADOR	12	99,95 €
Guitar Hero III + Guitarra	WII	MUSICA	12	89,95 €
Guitar Hero World Tour	WII	MUSICA	12	59,95 €
Hannah Montana: Spotlight World Tour	WII	MUSICA	3	59,95 €
Harvest Moon Tree of Tranquility	WII	AVENTURA	3	39,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	WII	ACCIÓN	16	59,95 €
Kororinpa	WII	PUZZLE	3	49,95 €
Kung Fu Panda: El Guerrero Legendario	Wii	aventuras	7	59,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	WII	PLATAFORMAS	7	39,95 €
La Momia. La Tumba del Emperador Dragón	WII	AVENTURA	16	39,95 €
Las nuevas aventuras de Shin chan para Wii	WII	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Lego Batman	WII	AVENTURA	7	39,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	WII	AVENTURA	7	59,95 €
Links Crossbow Training + Zapper	WII	AVENTURA	12	29,95 €
Littlest Pet Shop	WII	SIMULADOR	3	39,95 €
Madagascar 2	WII	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Mario & Sonic en los Juegos Olimpicos	WII	DEPORTES	3	59,95 €
Mario Kart + Volante para Wiimote Nintendo	WII	CONDUCCION	3	49,95 €
Mario Party 8	WII	PUZZLE	3	49,95 €
Mario Strikers Charged Football	WII	DEPORTES	7	49,95 €
Metroid Prime 3 Corruption	WII	ACCIÓN	12	49,95 €
Mi Experto En Vocabulario	WII	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Mi Hotel Para Mascotas	WII	SIMULADOR	3	49,95 €
Monopoli Edición Mundial	WII	ESTRATEGIA	3	44,95 €
Monster Lab	WII	ROL	7	49,95 €
Mx vs ATV Untamed	WII	CONDUCCION	3	59,95 €
Naruto Clash of Ninja Revolution	WII	LUCHA	12	49,95 €
NBA Live 09	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Need For Speed Undercover	WII	CONDUCCION	12	49,95 €
Nights: Journey of Dreams	WII	AVENTURA	7	29,95 €
Nitro Bike	WII	CONDUCCION	3	59,95 €
Opoona	WII	ROL	7	59,95 €
Pangya Golf	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Pokemon Battle Revolution	WII	LUCHA	7	49,95 €
Pop Star Guitar	Wii	MUSICA	12	49,95 €
Princesas	WII	AVENTURA	3	59,95 €
Pro Evolution Soccer 2008	WII	DEPORTES	3	59,95 €
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	WII	PUZZLE	3	44,95 €
Quien quiere ser Millonario	WII	INTELIGENCIA	3	29,95 €
Rampage: Total Destruction	WII	PLATAFORMAS	12	29,95 €
Rapala Fishing Frenzy Boundle	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Rayman Raving Rabbid TV Party	WII	HABILIDAD	7	49,95 €
Rock Band	WII	MUSICA	12	49,95 €
Runaway 2	WII	AVENTURA	12	39,95 €
RTL Wintersports	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Sam and Max Season 1	WII	AVENTURA GRAFICA	7	39,95 €
Samba de amigo	WII	MUSICA	3	49,95 €

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Secret Files: Tunguska	WII	AVENTURA	12	49,95 €
Sega Bass Fishing	WII	SIMULADOR	3	39,95 €
Shaun White Snowboarding	WII	DEPORTES	3	59,95 €
Skate It	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Sonic y los Anillos Secretos	WII	HABILIDAD	7	59,95 €
Soul Calibur Legends	WII	LUCHA	16	59,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	WII	ACCIÓN	12	59,95 €
Sports Challenge	WII	HABILIDAD	3	44,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	WII	AVENTURA	16	59,95 €
Star Wars Las Guerras Clon	WII	LUCHA	12	59,95 €
Super Mario Galaxy	WII	AVENTURA	3	49,95 €
Super Paper Mario	WII	AVENTURA	3	49,95 €
Super Smash Bros. Brawl	WII	LUCHA	12	49,95 €
The Dog Island	WII	SIMULADOR	3	59,95 €
The House of the Dead 2 & 3 Return + Fusil	WII	ACCIÓN	16	49,95 €
The Legend of Zelda: Twilight Princess	WII	AVENTURA	7	59,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Tomb Raider Underworld	WII	AVENTURA	16	49,95 €
Tony Hawk Proving Ground	WII	DEPORTES	12	39,95 €
Top Spin 3	WII	DEPORTES	3	39,95 €
Trauma Center: New Blood	WII	AVENTURA GRAFICA	12	49,95 €
Triiviial	WII	INTELIGENCIA	3	44,95 €
Ultimate Board Game Collection	WII	HABILIDAD	3	29,95 €
Wall-E	WII	AVENTURA	3	49,95 €
Wario Land The Shake Dimension	WII	PLATAFORMAS	7	49,95 €
We love Golf!	WII	DEPORTES	3	49,95 €
Wii Ajedrez	WII	ESTRATEGIA	3	29,95 €
Wii Fit + Tabla de Equilibrio	WII	HABILIDAD	3	89,95 €
Wii Music	WII	MUSICA	3	49,95 €
Wii Play + Wii Remote	WII	PACK	3	49,95 €
Wing Island	WII	SIMULADOR	3	49,95 €
Worms: Una GusanOdisea	WII	ACCIÓN/ESTRATEGIA	7	29,95 €
WWE Smackdown vs. Raw 2009	WII	LUCHA	16	59,95 €

XBOX 360

PRODUCTO	PLATAFORMA	TIPO	PEGI	PRECIO
Alone in the Dark	XBOX 360	TERROR	18	69,95 €
Armored Core: For Answers	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
Army of Two	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Assassins Creed (Cassics)	XBOX 360	ACCIÓN	18	29,95 €
Baja Edge of Control	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Banjo-Kazooie: Baches y Cachivaches	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	54,95 €
Battlefield: Bad Company	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Beijing 2008: Juegos Olímpicos	XBOX 360	DEPORTES	3	64,95 €
Bioshock	XBOX 360	ACCIÓN	18	29,95 €
Blazing Angels 2 -Secret Missions	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
Blue Dragon	XBOX 360	ROL	12	29,95 €
Brothers in Arms: Hells Higway	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Bully: Scholarship Edition	XBOX 360	ACCIÓN	16	49,95 €
Burnout Paradise	XBOX 360	CONDUCCION	3	69,95 €
Call of Duty World At War	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Call of Juarez	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Clive Barkers Jericho	XBOX 360	ACCIÓN	18	39,95 €
Command & Conquer: Red Alert 3	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	69,95 €
Condemned 2	XBOX 360	TERROR	18	69,95 €
Crackdown	XBOX 360	ACCIÓN	18	29,95 €
Crash: Guerra al cocomaníaco	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Dead Space	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Destroy All Humans: Paths of the Furon	XBOX 360	ACCIÓN	16	64,95 €
Disney Sing It: High School Musical 3: Fin de curso	XBOX 360	MUSICA	3	49,95 €
Dragon Ball Z: Burst Limit	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €
Dynasty Warriors 6	XBOX 360	ACCIÓN	12	69,95 €
El Increible Hulk	XBOX 360	ACCIÓN	12	59,95 €
El Universo en Guerra: Asalto a la Tierra	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	39,95 €
Enemy Territory: Quake Wars	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Fable 2	XBOX 360	ROL	16	64,95 €
Fallout 3	XBOX 360	ROL	18	69,95 €
Far Cry 2	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
FIFA 09	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
Fracture	XBOX 360	AVENTURA	16	69,95 €
Gears of War 2	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,95 €
Golden Axe Riders	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Grand Theft Auto IV	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Guitar Hero Aerosmith	XBOX 360	SIMULADOR	12	69,95 €
Guitar Hero + Guitarra	XBOX 360	SIMULADOR	12	99,95 €
Guitar Hero II	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Guitar Hero World Tour	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Halo 3	XBOX 360	ACCIÓN	16	64,95 €
Heist	XBOX 360	ACCIÓN	18	
Hellboy: The Science of Evil	XBOX 360	ACCIÓN	12	64,95 €
Infinite Undiscovery	XBOX 360	ROL	16	59,95 €
James Bond 007: Quantum of Solace	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	XBOX 360	ACCIÓN/ESTRATEGIA	16	64,95 €
Kung Fu Panda	Xbox 360	aventuras	7	59,95 €
La Leyenda de Spyro: La Fuerza del Dragón	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	49,95 €
Left 4 Dead	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Legendary: The Box	XBOX 360	ACCIÓN	18	59,95 €
Lego Batman	XBOX 360	AVENTURA	7	49,95 €
Lego Indiana Jones: La Trilogía Original	XBOX 360	AVENTURA	7	59,95 €
Lips+ Micros	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Madagascar 2	XBOX 360	PLATAFORMAS	7	59,95 €
Mercenaries 2: World in Flames	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Midnight Club 4: Los Angeles	XBOX 360	CONDUCCION	12	59,95 €
Mirror´s Edge	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Mortal Kombat vs DC Universe	XBOX 360	LUCHA	16	59,95 €
Moto GP 08	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Mx vs ATV Untamed	XBOX 360	CONDUCCION	3	64,95 €
Naruto: Rise of a Ninja	XBOX 360	AVENTURA	12	69,95 €
Naruto The Broken Bond	XBOX 360	AVENTURA	12	69,95 €
NBA 2K9	XBOX 360	DEPORTES	3	59,95 €
NBA Live 09	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
Need For Speed Undercover	XBOX 360	CONDUCCION	12	69,95 €
NHL 2K9	XBOX 360	DEPORTES	16	59,95 €
Ninja Gaiden II	XBOX 360	ACCIÓN	18	64,95 €
Phantasy Star Universe	XBOX 360	ROL	12	69,95 €
Prince of Persia	XBOX 360	AVENTURA	12	69,95 €
Pro Evolution Soccer 2009	XBOX 360	DEPORTES	3	64,95 €
Pure	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Race Driver Grid	XBOX 360	CONDUCCION	12	69,95 €
Rainbow Six Vegas 2	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Rapala Fishing Frenzy	XBOX 360	DEPORTES	3	49,95 €
Rise of the Argonauts	XBOX 360	AVENTURA	18	69,95 €
Robert Ludlum`s: la Conspiración de Bourne	XBOX 360	ACCIÓN	16	59,95 €
Rock Band 2	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Rock Band	XBOX 360	MUSICA	12	69,95 €
Rock Band, guitarra micrófono y batería	XBOX 360	PACK PERIFERICOS	12	169,95 €
Saints Row 2	XBOX 360	ACCION	18	69,95 €
Scene it!: Grandes Éxitos de Taquilla	XBOX 360	HABILIDAD	3	69,95 €
Sega Rally	XBOX 360	CONDUCCION	3	29,95 €
Shadowrun	XBOX 360	ACCIÓN	16	29,95 €
Shaun White Snowboarding	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
Sid Meiers Civilization Revolution	XBOX 360	ESTRATEGIA	12	59,95 €
Smash Court Tennis 3	XBOX 360	DEPORTES	3	44,95 €
Soldier of Fortune 3	XBOX 360	ACCIÓN	18	49,95 €
Soul Calibur IV	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €
Spiderman: El Reino de las Sombras	XBOX 360	ACCIÓN	12	59,95 €
Star Wars: El Poder de la Fuerza	XBOX 360	AVENTURA	16	69,95 €
Stranglehold Edición Especial	XBOX 360	ACCIÓN	18	59,95 €
Superbikes 2008	XBOX 360	CONDUCCION	3	59,95 €
Supreme Commander	XBOX 360	ESTRATEGIA	12	59,95 €
The Club	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
The Elder Scrolls IV: Shivering Isles (Exp)	XBOX 360	ROL	16	29,95 €
The Last Remnant	XBOX 360	ROL	16	69,95 €
Tiger Woods PGA Tour 09	XBOX 360	DEPORTES	3	69,95 €
TimeShift	XBOX 360	ACCIÓN		59,95 €
Tom Clancy´s Endwar	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	69,95 €
Tomb Raider Underworld	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
Tony Hawk Proving Ground	XBOX 360	DEPORTES	12	49,95 €
Too Human	XBOX 360	ACCIÓN	12	64,95 €
Top Spin 3	XBOX 360	DEPORTES	3	59,95 €
Turok	XBOX 360	ACCIÓN	16	59,95 €
Unreal Tournament 3	XBOX 360	ACCIÓN	16	69,95 €
You´re In The Movies	XBOX 360	OTROS	3	69,95 €
Viking: Battle for Asgard	XBOX 360	ACCIÓN	18	69,95 €
Virtua Fighter 5	XBOX 360	LUCHA	16	29,95 €
Viva Piñata 2: Trouble in Paradise	XBOX 360	HABILIDAD	3	54,95 €
Viva Piñata Party Animals	XBOX 360	HABILIDAD	3	39,95 €
Wall-E	XBOX 360	AVENTURA	3	59,95 €
Warhammer Mark of Chaos: BattleMarch	XBOX 360	ESTRATEGIA	16	59,95 €
WWE SmackDown vs. Raw 2009	XBOX 360	LUCHA	16	69,95 €



MARCA TE OFRECE LA NUEVA FORMA DE DIVERTIRTE EN TU CIUDAD
THE WAVE®
POR SÓLO 39,90 €
ESTE SI ES EL ORIGINAL NO BUSQUES MÁS
P.V.P. DE MERCADO 149 €
Barra de torsión giratoria
Plataforma con agarre antideslizante
Sus 2 ruedas giran 360º
Efecto autopropulsante
CARTILLA 30 NOVIEMBRE
MARCA 1938-2008 70 años
LA HISTORIA MARCA
CUALQUIERA DE ESTAS TABLAS PUEDE SER LA TUYA*
MARCA te ofrece en exclusiva la nueva forma de divertirte en tu ciudad: el STREETSURFING.
Consigue el auténtico "THE WAVE".
Sólo con MARCA.
*Los diseños de las tablas THE WAVE, no podrán ser elegidos. Se recomienda utilizar la tabla THE WAVE, con las correspondientes protecciones.
Teléfono de información: 905 445 505.
Horario de lunes a viernes de 9:00 a 22:00
(Coste de la llamada 1,28 € desde red fija y a consultar con su operadora de red móvil (IVA incluido).
Duración máxima de la llamada: 3 minutos.
Promoción válida en todo el territorio nacional, y hasta agotar existencias (50.000 unidades).
Bases disponibles en www.marca.com/promociones

EN EL PRÓXIMO MARCA player

SUSHI ACADEMY

Te enseñamos a hacer sushi de verdad con recetas recopiladas a lo largo de miles de años en el país del sol naciente y te mostraremos cómo se pude hacer un juego basado en un solo alimento... y todo sin una gota de sake.



REGALAZO EXCLUSIVO WARHAMMER ONLINE

Tu revista del mes que viene contendrá un código único que, de forma totalmente gratuíta, te otorgará un regalazo para activar en tu cuenta de *Warhammer Online Age of Reckoning*: '**La Banda de esmeralda del Vencedor**' (Mejora tus características y lanza el "Toque de la naturaleza", que incrementará las posibilidades de causar daño corporal adicional con cada impacto).



GTA CHINATOWN WARS

Fuimos los primeros en contartelo en exluciva, y ahora, seremos los primeros en destriparte el juego del año de Nintendo DS.

ROCK BAND 2 Y EL PACK AC/DC

Ya hemos jugado a Rock Band 2 y también al pack para Rockband dedicado a AC/DC. Os lo contamos con pelos y señales.

LA

GUÍA DE COMPRAS
Elige los juegos del mes

TODAS LAS REVIEWS
¡No te quedes atrás!

MÓVILES
¡Lo último!

DESCARGAS
Lo mejor de Internet